
NISEKOI
ANIME NEW TYPE

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥14
2007.8
Vol. 24



Music CD

卷首特稿
环球名家视点
主流媒体深度披露业界内幕
国外游戏业名人博客荟萃

特别企划
我选择 我喜欢
透析游戏人的"生死抉择"

卷尾特辑
谁是你的治愈系?
治愈系游戏大推介

传世之书
征服世界的日本游戏艺术

[游戏议会]
不论苍生论鬼神
电影与游戏世界的Level B

[斑斓之书]
钢铁巨人的变装——漫谈变形金刚的变形形态

[本辑赠品]



E3劲作套装卡片(8张)

卷首



富人家的屋檐

有一个富人，他家的宅院很大，是整个城市里最豪华阔绰的一个，远远地就能引人注目。而且，这幢宅院还有着长长的屋檐。

由于屋檐很长，他家的屋檐下成了街上无家可归的穷人们躲风避雨的好地方，常常有许多人驻足，就连长途跋涉的旅客也经常在他家的屋檐下歇脚。

富人起初很高兴，因为他生来就是一个乐善好施的人。他加固了屋檐，在屋檐下设了走廊，还派人给那些聚集在屋檐下的穷人们派发食物，为旅客们端茶送水。

富人的举措起初博得了人们的小小赞扬："不错不错，这人想得还蛮周到的。"

然而，渐渐地，矛盾开始出现了。

以屋檐下为家的穷人们开始抱怨走廊地板太硬、材料不够好，容易睡出风湿；旅客们开始抱怨茶水档次太低，难以入口；周围的邻居也开始反映过长的屋檐有碍观瞩——尽管这些屋檐丝毫不会对他们的房屋采光有半点干涉。于是，关于富人的负面消息开始不绝于耳。

富人的家人也很受困扰，因为那些乞丐和流浪汉经常把住宅四周搞得乌烟瘴气，而且每每深夜还弄出巨大的噪音，搞得人无法安宁入睡。然而每次他们与这些穷人们去理论时，都会遭到围观群众的一致责骂：富人居然欺负穷人！他们只得将这些牢骚回家发给富人，搞得富人很头疼。

富人的声名越来越狼藉了，都因为这长长的屋檐。尽管他修缮了走廊，为旅客改送上好的乌龙茶，给周围的邻居送去大笔慰问金，但声誉依然每况愈下。人们对他的评论永远都是：这是一个抠门的守财奴。

直到一个秋末的冬夜，气温骤降，一个流浪汉不幸冻死在屋檐下面，这下激起了民愤，所有人都聚在富人家门前，向他门口扔番茄、吐口水，责骂他为富不仁。

富人终于悔过了，他出门亲自向大家认错，态度极为诚恳，直到众人散去。

然后，他拆掉了长出的屋檐——以及那些走廊，也辞退了为旅客送茶的小工。

一夜之间，富人家的屋檐下，霎时空无一人，仿佛什么都没有发生过。

日复一日，月复一月，一概如此，过往的旅客也不再到这里来，邻居们也觉得富人好像人间蒸发了。

不久后，富人成立了一个慈善基金会，每月只拿出很少的一点点钱，发给那些最贫困的穷人们，让他们各随其便。

于是，所有领过救济的穷人都对富人交口称赞，夸他是世上少有的大善人。

现在，富人是这个城市里最德高望重的尊者。

这是一个在多年以前听过的故事，那时的我还小，完全无法领悟其中的意思。现在看来，不禁莞尔。

人性，真的是件很有趣的东西，不是么？

人们永远都不会在意你做了什么，他们只会关注你的姿态与方式。

所以啊，亲爱的朋友们，当你有好的游戏、动画、漫画……想与其他人分享时，请务必要注意自己的口吻与态度。

不要让长长的屋檐给你带来无谓的麻烦。

D · S

2007年7月22日



游戏 · 人第24辑

封面绘制：刑天工作室 雅牙

封底绘制：X.G.C　酸草梅

封面设计：一刀

感谢Levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

Contents

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏 · 人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏 · 人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏 · 人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏 · 人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

■译/星夜&清国倾城

主流媒体深度披露业界内幕
环球名家视点
国外游戏业名人博客荟萃



进入7月份后，游戏业内大事不断，微软斥资十余亿美元延长X360保修期、PS3降价100美元、E3展召开、彼得·摩尔辞职、游戏阵容空前强大的"PS首映会2007"召开，E3前后爆发的这些事件让我们目不暇接。在这样一个时期里，各种游戏媒体忙得不可开交是自然而然的事，而主流媒体、名人博客等也在积极评述当前的游戏业局势。为此，本期《游戏·人》特推出《环球名家视点》，为您精选了几篇来自国外游戏媒体和主流媒体的业界深度评论文章，并节选一些游戏业名人博客的精彩言论，让我们通过国外业内名家的视点观察并透视近期的游戏业界局势。

Wii will rock you

《财富》杂志的Jeffrey M. O'Brien揭秘任天堂的新游戏机如何赢得世界——并将索尼和微软打得屁滚尿流。

原文刊载于《财富》杂志2007年6月11日号

任天堂的传奇游戏设计师宫本茂在日本京都低头盯着地板，他正被一记右钩拳打得步履蹒跚，他正试图恢复沉着。他在产值达300亿美元的游戏产业中享有盛誉，他是我们这一代的沃尔特·迪士尼，然而他的脸上却挨了无数记拳头。我站在这位《大金刚》、《超级马里奥》和《任天狗》的创造者面前，我刺激他说准备继续挨揍吧！

显然，我们把这场拳击比赛看得太重了。毕竟，被打倒的不是宫本茂本人，而是他的化身——用任天堂的话说，是他的Mii。时间结束，那个人只会喊出一句："哦！"。宫本茂放下了他的手柄，承认他被打败了。

我用他自己的游戏打败了他，但是我们都知道谁才是真正的赢家。任天堂的最新装置就像他的设计初衷一样，创造了又一位Wii的布道者，这次是一位离家5000英里的沾沾自喜的外国人，他不仅从沙发里站起来玩游戏，还玩出了一身汗。

游戏手柄总是有一堆令人困惑的按键，看着狂热的玩家在这种设备前鼓捣着，拇指急速拍打着塑料按键，更让人大惑不解。而Wii拥有无线的动作感应遥控器，那是宫本茂梦想了很多年的东西，它通常只要一个键就可以操作了。

在这场拳击游戏中，54岁的宫本茂和我在空中挥舞着拳头。宫本茂的正式头衔是高级常务董事，他有时候会弓着手躲避强击；每次我打了个空，他就会哈哈地笑。房间里的所有人也都跟着笑起来。

过去游戏机吸引的都是不善社交的年轻男性，而Wii让所有人群都聚



到了一起：在疗养院里出现了Wii保龄球队，在巡洋舰上、学校里都出现了Wii主题的派对，而且他们都是排着队成为了Wii的玩家——成群结队的消费者们都嚷嚷着要购买难觅其踪的那部250美元的主机。任天堂已经每月生产100多万台，却仍然无法满足需求。

在纽约市洛克菲勒中心的任天堂世界总店里，每晚都会有新货运到。到了凌晨，消费者开始排队，队伍环绕了整个街区。商店在9点开门，几个小时后，Wii就被抢购一空了。在全球的小家电中心——东京的秋叶原一代，店员总是在抱怨存货太少了。Wii的柜台一直挂着“SOLD OUT”(售罄)的标记，而成堆的PS3包装盒上贴着不同的标记：降价5%。甚至位于西雅图的美国任天堂总部商店里也排满了员工和访客。别妄想能够在你当地的BestBuy有幸买到一台Wii。

在圣诞节前刚上市时主机销售一空的现象很常见，但是到了一月份销量就会锐减。但是Wii上市已经有6个多月，销量却仍在上升。4月份任天堂在美国卖出了36万台，比3月份多了10万台。Wii与X360和PS3的销量比例是4：2：1。

索尼和微软在硬件上不断亏损，希望能把他们的主机推向市场，而分析家说任天堂的每部主机能赚大约50美元。听起来好像不多，但是该公司计划在未来几年内卖出3500万台，总利润就超过了17.5亿美元。此外还有该公司在NDS这部掌机设备上高到荒谬的利润，此外还有软件销售和权利金收入，这样你应该就会知道为什么任天堂的市值刚刚在东京和京都证券交易所突破了450亿美元的史上最高点。

更加令人难以理解的是一家创办于118年前的京都纸牌制造商怎么能够痛揍微软和索尼。其答案在于改革。从改变业界的街机到掌机，从3D画面到引人入胜的游戏操作，任天堂展现了脱胎换骨的诀窍。当然，也有一些改革失败了——例如一种玩具真空吸尘器、出租车服务、“爱情旅馆”连锁店等等，但是这家公司总是惊喜不断。如果说Wii的缺货有某些象征意义的话，那就是在这一次改变游戏的改革中，任天堂把自己也吓了一跳。

新领袖 New recruits

任天堂这个词的意思是“听天由命的公司”，这听起来像是屈服于命运，但是根据我们三个多月来对日本和美国任天堂几位高层的独家专访，另外一个翻译更加精确，那就是“做好每一个细节，将剩下的留给上天。”

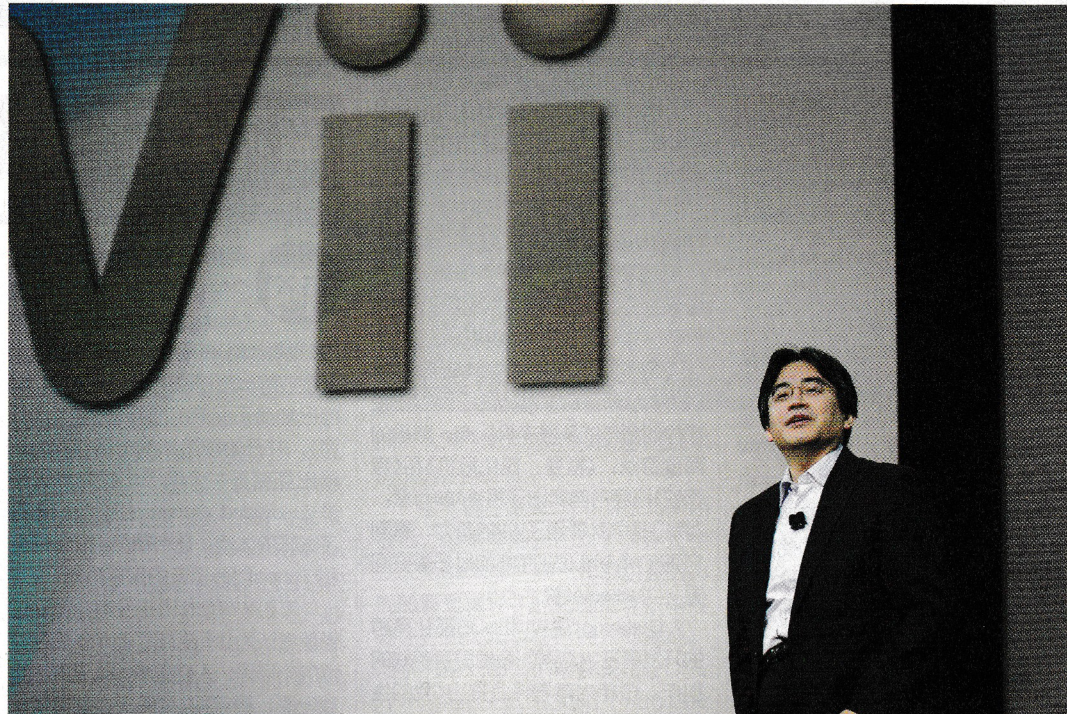
做好每一个细节的人是总裁兼CEO岩田聪。岩田聪今年47岁，最初是在任天堂于2000年收购的一家公司里当游戏开发者。自从2002年接手任天堂后，他开始对其进行西方化的改革，制定了基于绩效的提拔制度，并规定必须于65岁退休。

根据供应商和批发商反映，与任天堂合作是既沮丧又有趣的事。他会像沃尔玛一样，对制造商货比三家，不断让他们压低零部件价格。员工们气喘吁吁地表达他们对工作的热爱，同时对紧张的进度抱怨不停。所有人都因为商务而飞来飞去，能够坐在头等舱的其中一人就是岩田聪本人，他曾在一天内往返于日本和伦敦出席新闻发布会，连酒店都没住，此事曾传为美谈。

岩田聪让任天堂像子弹列车一样充满效率，又像快餐盒一样斤斤计较。这家公司的3400名员工去年创造了82.6亿美元的收入，相当于每人250万美元。

虽然有汇率和财务结算时间等方面的差别，我们还是可以将其与一些美国公司进行对比。粗略估算在相同的时间内，微软员工每人创造了62.4万美元的收入，Google要高50%，为99.4万美元，但是仍然不足任天堂员工的一半。任天堂上一财年的利润达到了15亿美元，每个员工44.2万美元，微软为17.7万美元，Google为28.8万美元。

如此华丽的数字并不是省出来的。它来自岩田聪规划的战略方向。当他接手任天堂的时候，PS2是霸王，微软的Xbox在技术领域挑战索尼，但岩田聪认为他的竞争对手正在打一场错误的战争。在游戏机里塞满新技术只会让游戏更加昂贵，更不容易使用，更糟的是——将会更不好玩。



“任天堂决定走上另外一条道路——游戏扩张。”岩田聪坐在皮革椅的边上说，他给三个小茶杯沏满了绿茶，他浓密的头发里隐隐露出几根白发。他能够轻易驾驭英语，但是他通过翻译与我们对话。“我们不是在与索尼或微软竞争。我们是在对抗人们对电子游戏的漠视。”

这一战略的首次试水是2004年的NDS。掌机不是什么新概念，任天堂已经卖出了数千万台GameBoy。但是索尼的PSP被宣称为多媒体设备，技术出众，可以播放电影。岩田聪的选择更便宜，更小(掌机的尺寸)，并且更广阔(目标市场)。NDS有两个屏幕，一个是触摸屏；它还有Wi-Fi和语音识别——这些都让它更平易近人。

为了发挥这些功能，岩田聪知道有一款游戏将成为NDS上最畅销的作品之一——“脑白金”。根据日本脑科学专家设计的脑力锻炼方法制作，“脑白金”能够提高大脑的敏捷度。它的销量超过了1200万套，让NDS进入了疗养院之类意料不到的地方。岩田聪还视察了一款料理“游戏”。当然，宫本茂也参与进来了，创造了宠物游戏《任天狗》，它的销量超过了1400万套。到了今年春季，这家公司已经卖掉了4000多万台NDS，PSP不到2500万。因此到了Wii发售时，任天堂已经有一个现成的模式可以参考。

打破旧思路 Breaking the mold

PS3和X360都有比一般PC更强悍的处理器，他们都使用了高端的图形芯片，能够支持高解析度游戏；索尼甚至加装了蓝光光驱。这样的游戏机刚开始的时候很贵，铁杆游戏迷付出一大笔钱率先购入，但是销量到了第二、第三以及第四年才会突飞猛进，根据摩尔定律和量产化的必然趋势让造价降低，而第三方也开始推出必买的大作。到了第五年，人们开始关心下一代游戏机，而曾经先进的游戏机可以在旧货市场以50美元的价格买到。

Wii突破了这种模式。首先，任天堂使用了来自多家供应商的老旧的零部件。索尼联合开发了PS3的那块令人惊愕的3.2GHz的“CELL”芯片，用自己的工厂生产。任天堂则从Kmart那里买了729MHz的芯片，它的画面不比PS2和Xbox好多少，在PS3和X360面前更是无地自容。这样的做法让任天堂可以用250美元的价格在美国推出Wii，并且仍然可以从每一台主机上赚到钱。虽然250美元的价格标签已经让Wii比iPod更加让人心动，但是真正让它从货架里被抢

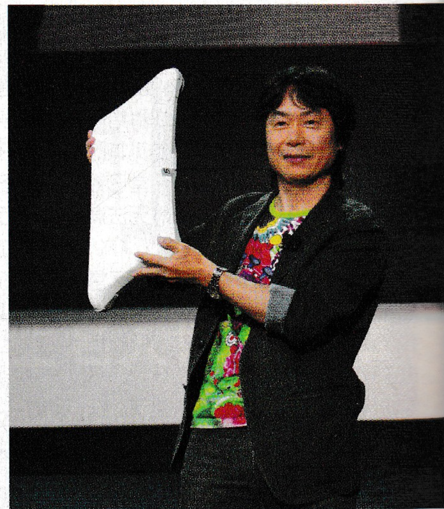
光的并不是价格标签。

与NDS一样，Wii有Wi-Fi，消费者可以用它来上网，还有令人上瘾的Mii频道。玩家可以创造与自己相似的角色(或者任何其他人，只是有点卡通化)，它出现在拳击、网球、高尔夫和各种游戏中。看着一群朋友的数字化化身在你的电视里对你欢呼，会让你忘记了画面，你不会介意Mii没有了胳膊和腿。当然，Wii还有创新的界面：Wii遥控器手柄。它有扬声器、振动包甚至还有一些神秘的功能没有被用到，例如一个麦克风插孔。(会有Wii卡拉OK吗？)

但是Wii遥控器手柄的魔法其实是来自麻省剑桥市Analog Devices Inc.(ADI)公司开发的2.5美元的芯片，又叫三轴加速器，该芯片能够精确测量三维空间中的动作。它的面积只有4平方毫米，在你的指甲上可以放下一大堆加速器。

将Wii遥控器手柄拆开，ADI应用工程师Harvey Weinberg告诉你它的内在原理。"这个东西的设计其实很精巧的，这里有一个蓝牙设备，有一个小小的扬声器，以及一个红外线摄像头。当然最重要的部分还是加速器。"摄像头用于与放在电视机旁边的感光条传输信号。这个非常重要，因为玩家在做出投球之类动作时会非常狂野地挥舞遥控器手柄。每次摄像头朝向电视，主机就会复原玩家的所在位置。

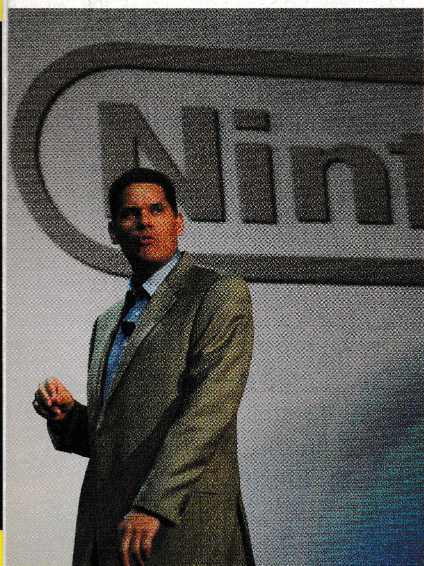
任天堂设计了很多种原型才最终确定了Wii遥控器手柄的造型。宫本茂说早期的版本很像普通控制器，也有一些古怪而复杂的造型。宫本茂意识到普通玩家不玩游戏并不是因为对这些小家电有畏惧之心。"电视遥控器总是被放在茶几或者沙发上，但是游戏机手柄却被当作陌生的东西，我们觉得这就是我们输给电视遥控器的地方。因此我们就想怎样的手柄才会让人想去试一试呢？"



游戏先锋
A gaming pioneer

在宫本茂的创意指导下，任天堂从来不乏伟大的游戏。《超级马里奥》、《塞尔达传说》——任天堂的游戏统治着任天堂每一代游戏机的软件畅销榜。但是这对于该公司不见得是件好事。第三方游戏会提高消费者对于主机的兴趣，这样会卖出更多的游戏。而主机厂商会从第三方卖出的每一套游戏中获得权利金收入，他们不用为此投入任何开发成本。美国任天堂总裁兼COO雷吉说："那是真正的纯利润，第三方的游戏将决定谁胜谁负。"

雷吉，一位热情的45岁海地美国人，他在2004年的一个展会上亮相，他说："我的名字叫雷吉，我喜欢羞辱对手，我喜欢嘲弄对手，而我们最喜欢的还是制作游戏。"这段开场白在游戏媒体和任天堂的粉丝中流传甚广，而现在雷吉正准备在游戏开发领域做相同的事。



他有很好的理由：因为Wii不是高清的，游戏开发成本可以低至500万美元，比PS3的2000万美元低得多。他所传达出的这一信息，以及Wii在市场上击败PS3的事实，似乎正在被越来越多的人理解并重视。虽然任天堂自己的游戏仍然盘踞Wii销量榜首，第三方的游戏也卖得不错。

法国游戏发行商育碧的总裁兼CEO Yves Guillemot说任天堂已经成为他合作的头号主机厂商。育碧的两款游戏：《雷曼：疯兔危机》和《赤钢铁》已经各自卖出了将近100万套。"我们很早就看到了Wii的潜力，看到它正在解决游戏业面临的很多重要问题。"Guillemot说。

Guillemot说Wii和NDS都让育碧的开发者开始充满创意地思考游戏的创作。今年内育碧将会推出《我的生活教练》和《我的语言教练》，这两款游戏是和行为学家和语言学家合作开发的。"任天堂非常欢迎我们，"Guillemot说，"他们想做有点疯狂的东西。他看到了我们想做的东西，并帮助我们将其不断完善。"

经过了一段时间后，业界最大的发行商EA也来到了Wii的身边。EA在硅谷的总部里，开发者们正热火朝天地讨论Wii遥控器手柄如何为《教父》、《泰格·伍兹》这样的游戏带来新的面貌。该公司开发了一款Wii独家新作，叫做《我的模拟人》(MySims)，即将于秋季发售；它与史蒂芬·斯皮尔伯格合作正在开发一款Wii新作；而《FIFA》的最新作将会使用Mii的角色。EA工作室COO John Schappert说："任天堂是个先锋，它总是与众不同，它为业界带来了一条新的增长曲线。"

"我们正在成功地朝蓝海前进。但是一旦蓝海变得足够大，被太多的人注意到，它的颜色又将变成红色。"岩田聪说。

蓝海战略
The blue-ocean strategy

两年前，管理学教授W. Chan Kim和Renee Mauborgne推出了一本名为《蓝海战略》的著作，他们将多数创新企业的战略理论化——认为他们将自己抽身于拥挤的血腥争斗中(即红海)，并开始创造新的市场(蓝海)。星巴克就是一个例子，咖啡到处都是，Howard Schultz却给我们带来了咖啡的体验。还有苹果，它的iPod和iTunes创造了新的娱乐形态。

不过Wii的成功并没有让微软的管理者认为他们走错了方向。它所追逐的市场里，人们玩着多人游戏、下载电影、看电视。"任天堂创造了一个独特而创新的体验。我喜欢这种体验、他们的价位以及任天堂的内容。"微软Xbox业务运营者彼得·摩尔说虽然如此，微软"提供了任天堂无法提供的体验。"

当然微软有的是钱可花，而索尼却不一样。多年来游戏一直是该公司的利润支柱。突然之间，当所有人认为PS3将巩固索尼的统治地位时，却碰上了Wii。前所未有的价位以及少得可怜的游戏让PS3的销量令人失望。PS之父久多良木健最近被迫辞去了SCE主席的职位。虽然起步较慢，SCEA总裁兼Jack Tretton说现在还不是论输赢的时候。"对任天堂的成绩应给予肯定，但是这个产业是不该技术倒退的。它的手柄很有创意，但是Wii基本上只是一部NGC。如果你让主机的命运依靠一个创新的手柄，你就要问自己，那是否长久之计？"

岩田聪知道单凭遥控器手柄不足以永葆任天堂的基业。但是Tretton的问题巧妙地包含了创新的两种不同方向。已经上市7年的PS2仍然是最畅销的电视游戏机，索尼用工程师的眼睛看世界，它看到的是令人印象深刻的专利技术(betamax、记忆棒、蓝光)并将其打入市场。从他的角度来说，技术含量不足就是倒退。任天堂的灵感则是来自外部世界——例如宫本茂的花园就启迪了一部叫做《Pikmin》的游戏，或者来自人们的日常生活，例如我们使用电视遥控器的习惯。在宫本茂看来，技术只不过是一种工具，"我想做的是让人们感受前所未有的东西。"他说。

那么这家公司的下一个惊喜会是什么？Wii给了任天堂一些选择。它可以让Wii保持数年的生命力，直到现在的尖端技术降到Kmart的价格。那时，它就可以推出技术可以媲美现在的PS3的Wii 2.0，但是价格非常便宜。它可以降价50美元，以对抗索尼和微软必然要实施的降价决定。

但那是红海的思路。岩田聪希望保持创新，用星巴克经营咖啡或者苹果经营音乐的方式来经营游戏。在任天堂往零售店里多批发一些货之前，所有这一切都只是理论。岩田聪说缺货并不是因为某个环节出了问题，因此产量问题的解决更加困难。因为它的目标是过去不存在的市场，因此这家公司不知道这部主机将会多流行。没有人知道夏季即将来临时这部主机居然还卖得那么好。

这种事情在过去一直以圣诞节为中心的游戏产业里从未发生过。"我们不能让产量说加就加，当月产量已经达到100万台时，要加到150万或者200万没有那么容易。"

没错，是没有那么容易，不过这是必然之举。因此，加油吧，任天堂。我奶奶等着呐！

世嘉：蓝天企业

Sega: The Blue Sky Company

DC崩溃的6年后，世嘉再度恢复生机。它是如何重建自己的？它将如何统治市场？

原文来自Future出版集团旗下《次世代》网站，《商业周刊》网站6月5日转载。文：Edge

上次世嘉在新闻头条中频繁出现已经是2000年的事，那时它正在输掉一切。DC的表现不佳、在销售和营销方面开销过度、4亿美元的亏损、以及总裁入交昭一郎的辞职昭示着这家公司可怕的艰难处境。

然后就有了这则声明：DC停产，存货将全部甩卖，世嘉从主机厂商转型为软件供应商。它在软件市场上的占有率低至4.2%，而它的目标是实现25%的主导权。它的传统招聘模型是孤立的、日式的；现在它希望全世界的人才都出现在它的薪水册中。

新世嘉的崛起花了6年的时间，它仍然在过渡之中，但是显然已经再次控制了局面。它最严重的衰落发生在2001年，那时它把东京的员工数量裁掉了将近三分之一，然后在2002年将毫无利润的ISP运营部门SegaNet和Dreamarena剥离，这让他们在几个月内就实现了三年来的首次盈利。当街机柏青哥巨鳄Sammy于2004年收购了世嘉的全部股票，成立了控股公司Sega Sammy，那一年的营收达到了876亿日元，是过去的三倍。而在过去一年时间里，来自世嘉的新闻再次淹没了媒体，这次回归的不仅是它的钞票——还有它的信心。

Sega Sammy就像Bandai Namco一样，是一个在风暴中谋求生存的联盟。它的分公司业务远远不止电子游戏，还有柏青哥、街机厅、房地产、玩具、高尔夫、电影院、电子靶场等等。拥有如此广泛的业务，他们在理论上可以顺应任何娱乐潮流的变化。

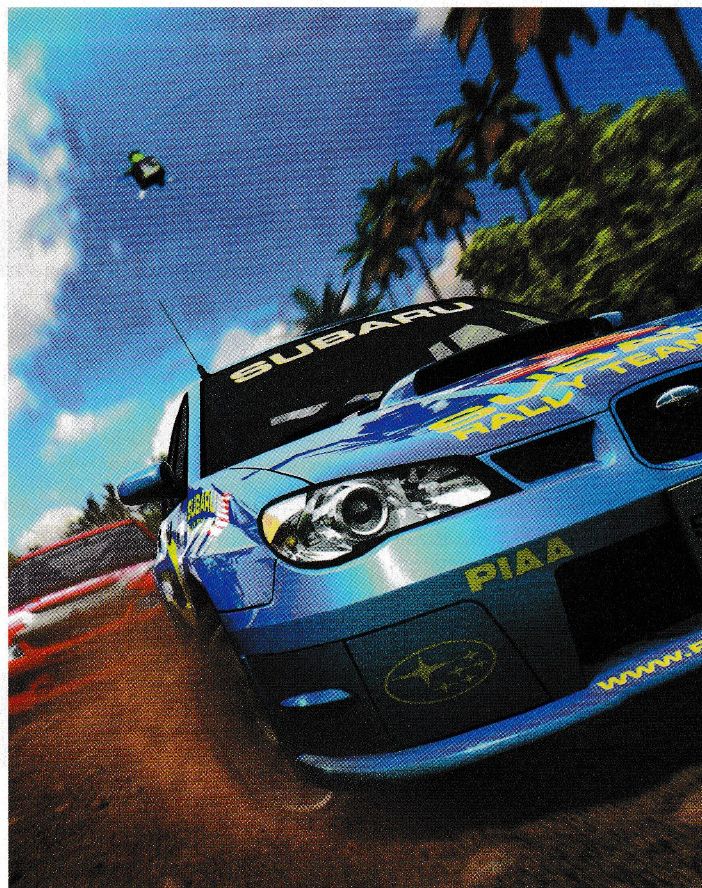
而且他们必须适应。日本的娱乐业务机市场极不稳定，这让世嘉一直在亏损和盈利之间摇摆。有一项声明可能可以表明其电子游戏业务的稳定性，引用2月份的9月期财务报告：由于柏青哥市场的衰退，它的营收同比降低了23%，这曾是几乎被Sammy垄断的高利润市场。与此同时，世嘉的《如龙2》销量超过了50万套，在日本销量榜中居于显赫位置。NDS游戏《时尚魔女 爱情与果实》再获成功，击败了任天堂的《Jump超级明星大乱斗》。

为了挖掘西方街机市场的潜力，GameWorks开始被重新改造。这家公司由世嘉、梦工厂和环球联合创办于1996年，现在已经成为Sega Sammy的全资子公司。Sammy统揽日本街机业务，管理人气飙升的IC卡街机和柏青哥市场；而GameWorks正在探索更广的娱乐市场，过去它们被保龄球道和休闲设施统治。在一些分店已经充满配备纯平电视的体育休闲中心和传统的游戏中心，而母公司Sega Amusements USA正继续引进日本的街机，例如《甲虫王者》，希望将这种商业拓展前景很广的类型打入西方市场。

世嘉在家用机业务和街机业务之间的比例已经经过大幅调整，因为Sega Sammy刚诞生时，Sammy老总里见治已经表明将会把世嘉的重心从成本高昂的家用机游戏转移到低成本的街机业务。



■世嘉总部大楼。



虽然现在距离25%的占有率还很远，但是早期人们对于世嘉完全变成与Sammy一模一样的企业的担忧总算是减轻了。它的经营效率很高，并且比起以往已经大幅提高。对手机游戏部门的继续支持，以及对Wii“虚拟主机”服务迫不及待地投怀送抱让它拥有了较有前景的投资组合，否则它将会一直走在永远毫无光泽的“Sega Ages”系列炒冷饭游戏中。此文发布时，世嘉在英国“虚拟主机”服务中推出的经典游戏已经有19款，而世嘉手机部正在复兴一些知名品牌，例如《噗哟噗哟》、《神奇小子》和《太空哈利》，还有一批新公布的土星游戏将会杀入PC网络注册服务GameTap。

新世嘉的特征是机会主义和洞察力，而不是品牌癖好和顽固不化。它的“世嘉爱你的PSP”广告活动在很多发行商都没有同感的时候大规模投放，这就是一个很好的例子。在它宣传的6款游戏中（《冲破火网：黑色猎鹰》、《全能战车2：战线》、《VR网球3》、《异形综合症》、《疯狂出租车》和《Crush》），有5款是移植游戏或者经典再续。

《黑色猎鹰》的开发商Planet Moon是世嘉新合作伙伴之一，其他还包括都市动作恐怖大师Monolith（《死刑犯》）、跨平台魔术师Sumo Digital（《OutRun 2006》、《VR网球3》）。即将推出的新作包括RTS精品店Petroglyph之作《宇宙战争：地球突袭》，以及一款基于“《异形》系列”、由黑曜石（《绝东城之夜》）和Gearbox（《战火兄弟连》）合作开发的“RPG+FPS”游戏。最近它刚刚宣布与漫画出版商Marvel合作，获得了“铁人”、“美国上尉”、“绿巨人”等知名角色的授权。

世嘉向西方扩张中拉拢的明星并非都是以这种预约的方式搞到手的。它收购了两家大名鼎鼎的公司——2004年的Creative Assembly和2006年的Sports Interactive，此举是为了确保能够守住这个喧嚣市场中的某些要塞。Creative的《全面战争》和Sports Interactive的《足球经理》都是有可靠保证的作品，他们拥有充满野心的明星制作人，他们前景光明，并且有着跨平台的潜力，这在《斯巴达：全能勇士》和即将推出的网络版《足球经理Live》中都能看出。还有第三个收购行动是2006年收购的旧金山Secret Level公司，这次收购主要是看中了这家制作室的研发人才，而不是他们的游戏品牌。在宣布将于年内推出的《战斧》重制版之前，它的履历中已经有《卡拉OK革命》和引发争议的征兵射击游戏《美国军队：士兵的成长》。

但是，虽然已经覆盖了几乎所有的现代游戏类型，在世嘉的游戏目录

中还是漏了个大洞，这个洞曾经是由它的第二方开发商Visual Concepts来填补。2005年世嘉将这家公司卖给2K Games，其主要原因是里见治对于亏钱的部门态度坚决，而它的离去让世嘉未来的体育模拟游戏前途未卜。

2003年末世嘉内部工作室的大改革引起了人们的强烈关注，新的"世嘉东方"将原有的工作室整合为三大部门，将内部人才调配到几个主要的领域。"全球娱乐软件研发部"包含六大部门，在去年离开世嘉之前，该部一直是由中裕司率领，负责世嘉大部分的家用机游戏开发工作，而Sonic Team仍然是一个独立的部门。"新娱乐研发部"由前Amusement Vision的总裁名越稔洋和铃木裕率领，致力于打造新品牌，例如《如龙》，以及为新技术制作相应的游戏，例如Lindberg街机基板的《OutRun》新作和《冲破火网Climax》。"街机娱乐研发部"结合了过去的街机工作室，制作《VR战士5》等街机游戏，而位于Solihull的赛车游戏工作室主要制作《世嘉拉力》等系列。

症结 Sticking Point

从表面上看，似乎每个小地方都被改变了。《莎木Online》仍在铃木裕的率领下进行其PC之旅，名越稔洋继续监督《如龙》和《超级猴球》，而即将在Wii上推出的《梦精灵：梦之旅》仍然由其原作的首席设计师Takashi Izuka负责。但是2003年UGA与Sonic Team的合并导致水口哲也辞职成立了Q! Entertainment，这是一个永远的痛。而且虽然中裕司(在他去年离去并成立由世嘉赞助的Prope之前)已经努力让索尼克以HD的形态重生，有些人却认为它是一次"重死"。

吉祥物对世嘉的重要性是毫无疑问的——《索尼克英雄》仅在欧洲就卖了一百多万套——但是世嘉对于挖掘该角色的潜力并没有做好准备。好在还有《马里奥与索尼克 北京奥运会》，美国世嘉总裁Simon Jeffrey将其称为Wii摊出王牌的分水岭之作，是再造索尼克，重塑其品牌地位的作品。

《马里奥与索尼克》肯定会是一款辉煌的游戏，毫无疑问。它可能不会是有史以来最出色的游戏，但世嘉已经重新发现如何去做正确的游戏。马里奥和索尼克的携手会因为2008北京奥运会而卖得顺风顺水；《世嘉拉力REVO》在可怜的《世嘉拉力2005》后精明地开回英国；《异形》即将重生；PC游戏正在复苏；街机正重新获得人们的重视。

人们不知道的是世嘉的这条道路准备走多远。它会找EA寻仇吗？会为《NFL 2K3》惨败于《麦登NFL2003》雪耻吗？毕竟这场战败得如此惨烈，以至于美国世嘉将利润预期降低了70%，并导致当时的总裁彼得·摩尔辞职。它的购买力不断加强，会像2002年市场部副总裁Charles Bellfield说的那样购买它的竞争对手吗？只有一点是可以确定的：它肯定不会走过去的老路。

去年10月，欧洲世嘉总裁Mike Hayes预测他们会再收购2到3家工作室，以最终完成世嘉的西方化游戏开发阵容，但是一直都还没有正式的声明。"他们会是谁，以及何时将收购，这由市场和机遇说了算。我们总是不断向前看。"他说。

博客地带

《战争机器》制作人CliffyB的博客

地址：http://www.cliffyb.com/

我要敲破你的头！

I squish your head!

发表于2007年7月15日

上周在Santa Monica市我敲了很多人的头。不，我不是在酒吧跟人打架了，也不是有无业游民来耍流氓，我那时玩了很多游戏，当时参加E3我抽了不少闲暇的时间。我们有不少员工参加展会，所以我才可以出现在附近的展台试玩其他游戏。

重点游戏包括《生化奇兵》，它看起来真不错。这款游戏的氛围是举世无双的，系统也很优雅而可靠。我毫无困难地打穿了第一个DEMO，然后在第二个DEMO里接着干掉了一个"大老爹"，把试玩机旁边的员工们吓呆了。我疯狂的FPS能力再度得到了证明。

我在《孤岛危机》那里的体验更加有趣。它的画面实在很华丽，载具似乎也很有趣，不过最有趣的功能是我可以冲到敌人面前，按使用键，然后抓着他们的脖子把他们举起来，投向其他傻蛋。更有趣的还在后边——死死地扣住那个倒霉蛋时，我可以不断按开枪和敲头键。我发现这有点变态，不过，嘿嘿，欺负弱者真有趣。

第二天我溜到了某最优秀游戏的续作DEMO那里，那款游戏在X360首发时的宣传做得太差了，它就是《死刑犯》。我不得不说，续作又是一场疯狂的光辉之旅。主角是个婊子养的醉鬼谋杀犯，你可以在第一人称下将人掀翻，然后用拳头、木板、终结技和他来一场残酷的搏斗。当我的"主角"把敌人的胳膊打断，并且把他当作肉盾时，我咯咯笑了两声，当另外一个敌人扔个大木板过来时，他痛苦地尖叫了出来。然后我们看到这个可怜虫的脑袋撞进了电视机里。

《枪神》看起来也不错，游戏中的一切都是可以破坏的，而且还有一个墨西哥对决模式，并搭配慢镜头——还有到处飞的鸟。

不管怎样，我对自己的现场DEMO有充足的准备——显然在没有讲词提示机的情况下这是很不容易的，虽然我的演讲稿不是很长。彩排的时候一切都很顺利，我们可以轻松地控制战斗的过程。演示时间？不是很长。演示的时候怪物们追逐着我，闪光灯此起彼伏，1000个记者在盯着我。演示结束后，彼得·摩尔出来了，我回到后台，然后是演示《刺客信条》。(我的大便都快憋不住了，感谢育碧的伙计们！)

我对E3的一个大问题是老记不住名字。打招呼时总是"嘿！你好吗？"或者"伙计，近来怎样？"没能记住那些大人物到底是谁实在太糟糕了。有时候要开过好几次会才能记住他们的名字。

我坐飞机从洛杉矶回到达拉斯最后回到Raleigh时，看到那些美丽的风景我真高兴已经回家了，真想马上搞个加醋的烧烤野餐啊！

哦，在写完之前，说说我对《变形金刚》的简要感想，因为大家好像都在谈这个——我给的是B-。它很棒，总算没有鸡奸我的童年，它仍是过去的样子。梅甘·福克斯美得让人发疯，但是作为她的朋友，我要说她的演技还欠了点火候。

这部电影有点太做作了。威震天那么久之后才出现，感谢上帝他们没有再次杀了擎天柱。当他开口说"我可能要牺牲我自己"时，我都要走了。(还有，大黄蜂小了个便？我的妈呀！)



CNN网站娱乐频道博客
CNN娱乐频道制片人Matt West
地址：http://www.cnn.com/SHOWBIZ/blogs/marquee/

E3 - Game Over

发表于2007年7月13日

两天时间，4家酒店，一个飞机棚，以及数十亿多边形过后，又一场E3匆匆而过了。

当我的眼睛渐渐开始适应户外的阳光，让我赶紧简要发表一下对于该展会的最后感想吧。

Wii Love The Wii Board

我有幸站到了任天堂全新的Wii平衡板上，浅尝了一下他们的最新发明《Wii Fit》。我不得不说，它真的很酷。虽然我并不是Wii操作系统最大的爱好者。

作为一个"铁杆"玩家，我更适应于Playstation或Xbox的按键操作。但是今年，看到了开发商们真的找到了创新的方式使用Wii控制器，我已经渐渐开始适应它的创意。

Wii平衡板和《Wii Fit》的游戏让任天堂再次改变了开发者们与游戏的对话方式。虽然我不认为《Wii Fit》会取代你的健身会会员证，它玩起来真的很有趣。你立刻就可以感受到该系统对于整个游戏业的潜力。

续作、续作、续作……

今年的E3似乎多数都可以说是"可见，可玩"。

老实说，很多游戏都是在次世代主机上首次亮相，而且说真的看起来都很惊人。但是看了这么多游戏续作，我真不觉得有看到了什么新的东西。

是的，《光环3》也是一个续作——但是《光环》是一个将要统治世界的帝国。

我之前已经说过，只有很少的游戏让我真正看到目不转睛，其中之一就是《使命召唤4》。原因在于，它不仅是一款画面惊人的游戏，它推翻了已经被证明可靠的模式，给于其画面之外的东西——他给玩家带来了新鲜的、全新的游戏方式。



我希望今年能够有更多这样的游戏。

我认为我今年看到的一些最具创新的东西其实是来自PC游戏。我曾和一些开发者谈论游戏的变革，他们直接为玩家提供了工具，让他们创造自己的RPG。

让玩家创造自己的冒险，或者游戏模块，让玩家将自己的创意投入游戏中。显然这种行为比较适合PC环境，玩家可以在游戏的约束之外使用工具。

但是回到家用机方面，开发者也在努力让玩家拓展他们的游戏体验。我看到了一个非常有创意而令人兴奋的DEMO叫做《小小大星球》，它来自索尼，预计2008年才会上市，但是当它发售时，它将有潜力改变游戏的理念。

现在，我希望在这个夏季里多抽点时间到户外游玩。

看起来今年秋季我要按键按到手发酸了。

IGN美女编辑Jessica的博客
地址：http://blogs.ign.com/Jess-IGN/

E3的看法及其他

E3 Opinions and Other Stuffz.

发表于2007年7月18日

总的来说：我喜欢它！

赞：这样的一个展会终于可以让我安心地玩点东西了，不用在一群不属于这里的宅男身后排长队了。

IGN的E3派对真棒。恭喜举办者。比去年好多了(这次我没有拉肚子了。就凭这一点可以加10分)！

育碧的聚会也很不错。喝得很好，DJ很好，很有趣。

贬：一切都他妈的离得太远太分散了！

任天堂的发布会长得要命，让我错过了索尼发布会的前15到20分钟(因为交通问题，而且要在高峰期穿越大半个城市)真不明智。

发布会：

我觉得赢家是任天堂(第一)、索尼(第二)和微软(第三)。

说真的，他们都不怎么样。大家都太谨慎了。

任天堂：说来说去都是一堆周边。我讨厌、讨厌、讨厌Wii Zapper。很不想在《生化危机：安布雷拉历代记》的DEMO中用它(恕我直言这真是个完全无聊的游戏。还不如跑到当地的街机店玩20分钟《死亡之屋》呢！)

握起来很不舒服(我不得不换手)，太笨拙了，有点小，而且很容易散。瞄准一点都不灵敏，我不得不像疯子一样挥舞我的手臂才能让准星回到屏幕里。而且在装子弹的时候肯定有延迟。太多问题了。真烦人。

我什么都不想买，除非他们把它做好点。

Wii的方向盘看起来很有趣，但是不足以让我买了它，而且得占用狭小公寓的宝贵空间供着它。

Wii平衡板酷毙了！我太爱它了！毫无疑问它是本届展会我最喜欢的东西！我真希望任天堂将它多开发点用途，而不是只用在《Wii-Fit》上。他们有可能为每一款游戏制作一种周边，但是这个东西太棒了，如果他们不把它用在其他游戏中，我将会跑到他们公司，朝他们的电梯放个屁以示抗议！

我希望它用在这些游戏上：《田径》、《SSX》、《街头涂鸦小子》(能做到吗？)以及《托尼滑板》。

这东西有着无穷的可能性；它应该用到所有游戏上。

索尼：在他们的基调演讲中喝了点酒。所以，我喜欢它。还设置了一个很不错的游戏室。新的"更新版"PSP太傻了，没什么好兴奋的。

限定版《星球大战》PSP看起来很酷，不过没有酷到让我搞一个，还有银色的PSP太可怕了。

有一个PSP相关的东西我要买：Patapon

《杀戮地带2》看起来不错，很好的预告片。

Jessica小档案



美国著名游戏网站IGN的美女编辑，自称是"亲日派玩家"，性格火爆。曾在游戏连锁店EB Games工作，并曾兼职数家模特公司。后来因为接受IGN美女频道采访，其丰富的游戏知识被IGN编辑看中，自此成为IGN的作者兼主持人，成为IGN全职编辑后，他收拾了行囊，与丈夫离了婚，只身前往加州，她说在这个地球上，她对游戏产业的热爱超过一切。

《Home》仍然像是《Second Life》的翻版，索尼应感到羞愧。

《小小大星球》太他妈强了。终于玩到它了。太惊人了。那群开发者值得赞一个。

《天剑》似乎是一个疯狂按键的游戏(虽然索尼团队的所有人都发誓不是那样的)。

《先祖之魂》也很酷。虽然被定义为"冒险"游戏，我觉得它有点RPG元

素。似乎有很好的剧情。很神秘。有幻境(如果你挑选的是女性角色)。很容易上手，我第一次就打败了第一个BOSS。看起来很棒。但是有点古怪的感觉……不大敢用我的手指碰它。我觉得这种游戏有些人会很爱，有些人会很讨厌。

微软：发布会太长了(而且坐起来很不舒服)。而且他们没有把我的gametag放在他们的屏幕上。太可恶了。

《战争机器》和《光环3》赞一个。限定版《光环3》X360的公布太荒谬了。它公布的时候人们一声不吭。实拍的《光环》片段毫无意义。他们可能觉得会有把水泥石板当椅子坐的影迷看完会尖叫：我的天！这可能会拍成电影！

《刺客信条》的DEMO也很渣。Jade很辣，但是真该带个讲词提示器。游戏本身似乎很笨拙、沉闷而迟缓。古怪的《黑客帝国》式画面处理似乎很不合适。还是不知道它能否吸引到我。"内部人士"说内部演示的可操作DEMO流畅得多，有趣得多。看来我还是等到面对面地玩到它再说吧。

微软是最先公布《生化危机5》并且宣布明年发售的，并展出了我见过的最恐怖、最杀人不眨眼的影像。

我一定要玩到这款游戏，否则我就活不下去了。如果不买这款游戏，人生将是不完整的。它看起来太太太太太棒了。

其他吸引我眼球的游戏(全部如下)：

—《摇滚乐队》(很显然)：但是仍然没有机会玩到。不满。

—《皇牌空战6》。与所有其他《皇牌空战》一样，不过我喜欢《皇牌空战》，所以，棒！

—《宝岛Z》：还是很强。要买，不过你要足够聪明，否则你会讨厌它的。

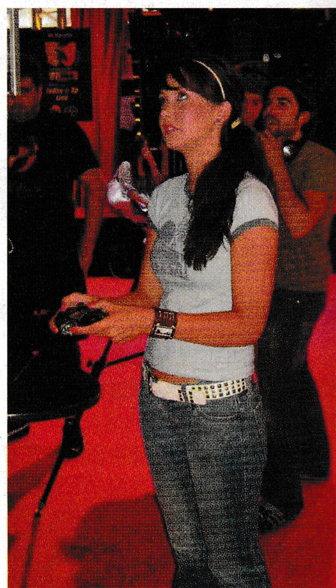
—《使命召唤4》。不是FPS迷，但是这一作太美了。

总的来说，差不多证明了E3是多余的，但是如果必须要有的话，我希望保持这样的方式(但是都在一起办吧。公关和组织者们，你们最好记住这点)！

其他：

就在E3之前，GamerSquad.com有人联系我做专访，谈的是电子游戏，电子游戏中的女人，以及解释我的脾气为什么那么差。

我对他们100%的真诚，它是我最自豪的访谈之一。



▲Jessica在E3上试玩《先祖之魂》。

PlayStation官方博客

SCEA总裁Jack Tretton

地址：http://blog.us.playstation.com/category/industry-outlook/

回顾过去，展望未来

A Quick Look Back, A Strong Push Forward

发表于2007年6月13日



希望你能喜欢我们的官方SCEA博客。对个人而言，终于有一个地方能够让我们坦率地说出我们(以及你们)关心的东西真是太棒了。虽然它不会取代面对面的交谈，我很高兴有机会在这里与您交谈。

这个产业有我有史以来碰到过的最富激情的消费者。有些人认为游戏是一种消磨时间的方式，有些人认为是一种有趣的业余爱好，而还有一些人将其视为一种生活方式。我本人也是玩家，我只能算中级爱好者，因为时间不容许。我的日常工作很讽刺地占用了我太多的游戏时间，不过最近我发现PSP帮助我在飞机上漫长的旅途中补回了一些失去的时间。

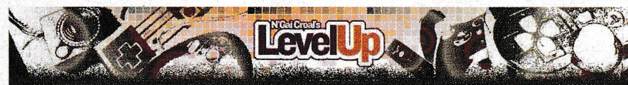
21年来，我一直在这个产业工作。前12年是在SCE。我成为这里的总裁兼CEO只有6个多月，我可以向你保证，游戏显然也是我的生活。现在我们有了推动业务发展的主机，我们正在竭尽所能确保能够做出最好的游戏献给你们。我保证我们将会把你放在第一位，了解你的所需。这个博客也是为了实现这个目标的一个渠道。

1995年，当我们推出PS时，多数玩家是12岁到17岁的男孩。2D平台动作游戏、格斗游戏、赛车游戏和体育游戏是标准。游戏平台最多只用5年就完成了从出生到死亡的轮回，各种主机都没有什么区别。我们相信我们的平台有着更长的寿命周期，能够超过传统的5年标准。我们得到的一些最初的批评意见是我们的主机太贵了，游戏开发困难，以及早期的软件阵容完成度不足。当我们在2000年推出PS2的时候，也收到了类似的批评意见。当我们推出DVD为存储媒体的PS2时，人们说CD的容量就已经足以存储游戏数据了。而短短几年内，DVD全面取代了CD，它的容量被开发者榨光了。你们中大多数人都知道这一点：卖了1亿台PS和数千款出色的游戏后，PS已经有了10年的生命力，今天仍然在卖。PS2让我们先前取得的成功望尘莫及，现在仍丝毫没有停止向前的迹象。

我们充分意识到过去的成功不能保证未来的成功，但是它可以让你展望将来。我们需要推出能够展现PS3机能的游戏，并最终给予你其他游戏无法实现的乐趣。我们要证明PS3的实力，并努力提高它的价值含量，向你证明你的钱没有白花。要让游戏实现进化需要承担很多风险。我想所有的硬件和软件开发商都在做同样的事。我们可以轻松地造出PS2.5，价格比起PS2仅稍微提高，然后获得可观的利润，然后在未来的几年里也没有多少创新，但是我们没有这样做。只有今天放手一搏勇敢地投入，明天才能得到回报。

我们正努力将最好的工具交到开发者们的手中，这样他们才可以将你带到你从来不敢奢望的地方。今年我们第一方在PS3上推出的游戏就有超过15款，我们的第三方合作伙伴也将会大力支持，让我们年内就有100多款游戏在这部主机上推出。几周前我们在Gamer's Day展会中公布了18款PSP独占游戏。当然，不要忘了还有PlayStation Network。现在我们正在开发的游戏有不少都会在PlayStation Store上提供，包括《战鹰》，这是我最近正在玩的PS3游戏。

我真诚地希望你们能够喜欢我们的新博客。我想这是我们与你分享信息以及交流的好机会。我期待着听到你们的想法，并且在未来几周里发表更多的文章。



《新闻周刊》首席游戏编辑N'Gai Croal的博客

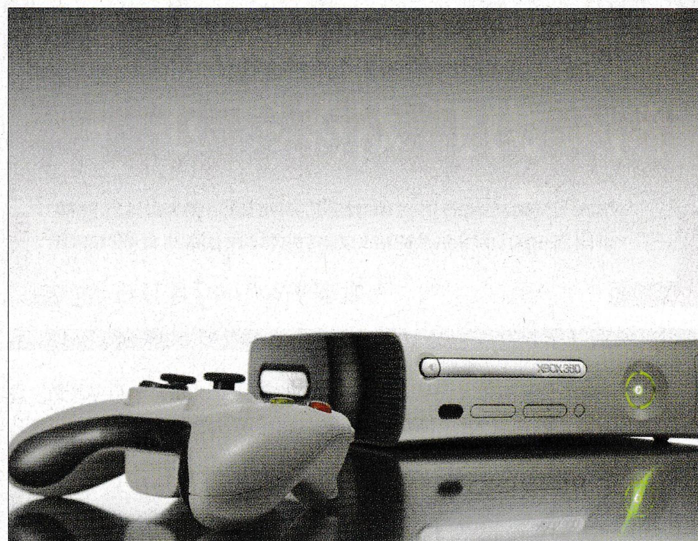
地址：http://blog.newsweek.com/blogs/levelup/

微软为何必须积极面对X360缺陷——或回收主机



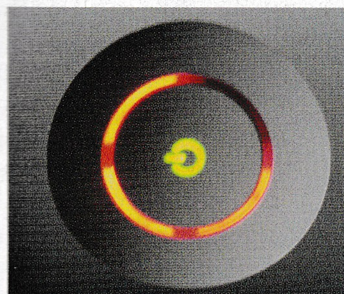
Confession is Good For the Soul: Why Microsoft Must Be More Forthcoming About the Xbox 360's Flaws--Or Initiate a Recall

发表于：2007年7月10日，上午12：03



Level Up的工作人员都是长期的湖人队球迷，因此我们也就成了科比·布莱恩的球迷。但这种迷不是绝对的，也不排除去批评、去质疑的权利。尤其是当布莱恩被控强奸的时候，他试图在开庭中以自己一向的清白和顾家的性格作为辩护的理由，他说："你们都知道我，我不用说什么你们也知道我不可能做那种事。"哦，不，科比，我们了解你——至少，我们认为了解，我们觉得你是一个不会欺骗妻子的NBA球星。但是你破坏了你的誓约，我们被愚弄了，我们根据对你的"了解"假定你是无辜的。当这样的事情发生的时候，之前的所有假定和信任都不再起作用。

同样的道理，我们喜欢彼得·摩尔、罗比·巴赫以及很多其他Xbox员工。他们建造了一个伟大的网络服务；他们推出了很多伟大的游戏；他们勤勤恳恳地游说第三方；他们让索尼被迫很早就改变了定价策略，但是最近的声明称X360的故障率远高于人们能够接受的3～5％的电器产品标准，这带来了一些重要的、尚未得到解答的问题。微软是为了获得时间优势而草率地将主机推出，从而导致了目前的崩溃吗？导致X360故障的原因是什么？故障率到底是多少？目前为止总共有多少部三红灯的主机返修？在推出X360精英版之前，微软有意识到这个问题的严重性吗？



这些问题不会得到立刻而完整的解答，但是它对于恢复消费者对X360的信心非常重要——我们坚定地认为微软应该严肃地考虑将产品召回，或者至少替换那些在设计问题被纠正之前生产的主机。

我们与很多人都要求微软对这些问题做出详细的解答，但是现在仍然没有答案。在摩尔致X360用户的公开信中也没有这些答案，在该公司对于延长保修期的问答中也找不到答案。在我们对微软副总裁彼得·摩尔的采访中，他以自己不是技术专家为由拒绝对问题的原因做出具体的解答，甚至对于缺陷是因为设计问题还是制造问题都没有明确的回答。我们向微软公关部发信提问，得到的解答都是一些废话。

或许詹姆斯·艾拉德应该回答记者的提问而不是摩尔。毕竟他的头衔是微软娱乐设备部设计及开发副总裁；而向艾拉德和摩尔的老板、娱乐设备部总裁罗比·巴赫提出"是设计还是制造问题？"时，在一个面向金融界的电视电话会议中，他的答复是：

我们觉得这个问题是微软的责任，为我们装配零部件的合作伙伴做得很好；我们非常荣幸能够和他们合作；我们将会继续和他们合作，因此你可以认为它是微软的设计问题。再次重申，由于它的原因来自多方面因素，我不愿指出是哪些设计问题，总之它是我们的责任，与其他任何人无关。

如果巴赫没说错，那么这确实是设计问题，与制造无关，那么微软更应该将产品全面召回，或者全部替换那些存在设计缺陷的生产批次。

之所以这么说有三个原因，第一，微软用了好几个月才承认这一问题的严重性，而在此之前X360用户已经怨声载道，他们努力想搞清楚问题的根源，并且绝望地发明了各种治疗土方。现在微软终于承认，是的，是存在问题，就像一个妻子发现丈夫的衣领上有个唇印，在他的手机上有个陌生的号码，或者他的信用卡刷了一笔不知去向的账。当他最终承认，是的，他一直在欺骗她，她竟然会感到放松了，感谢上苍，她不是发疯了。但是就算是承认了，再加上一大束花，一些巧克力，以及发誓不再越轨，也很难再获得妻子的信任。

第二，今年秋季有很多大牌游戏要推出——《光环3》、《横行霸道IV》、《使命召唤4》、《吉他英雄III》和《摇滚乐队》——这么有趣的游戏会让X360用户连续数个小时开机。如果业余工程师没有说错，三红灯问题是因为通风不足以及关键元器件没放对地方，那么在游戏季节的高峰期里，很多已经购买或者即将购买的X360将会遭遇三红灯。《光环3》的粉丝们正准备结束战斗，他们的X360却罢工了，更糟糕的是他们的《光环3》多人游戏技能将会因为预料不到的罢工而退步，而他们的战友却在不断进步。这只不过是一款游戏，如果《使命召唤》战队中有一个人被迫退出，或者摇滚乐队中的鼓手消失了该怎么办？上周声明发表时爆发的公共关系噩梦只不过是个开始。

第三，微软没有给出确定的声明指出设计缺陷是何时发现以及何时纠正的，因此有理由相信商店中仍然有成千上万的X360存在设计缺陷。（要记住，微软向零售渠道的压货现象可能是很严重的）因此很有可能某人今天走进商店，买了台X360，将它带回家，然后没过多久就发现自己的X360出现了三红。即便是X360精英版也很有可疑。

我们知道很多X360玩家对微软的补救声明已经满意了，这也是微软所期待的。但是在绝大多数有问题的主机被维修或更换之前，这个问题就会像达摩克利斯之剑一样悬在微软的脑袋上，当今年秋季X360纷纷被加热起来，它甚至可能成为一个雪球越滚越大。

不管微软多么努力地阻止信息外泄，它仍然会泄露。互联网让玩家自然有办法了解真相。他们会不断拆开X360查看主板设计，我们会有越来越多的三红灯专家，他们将会告诉人们哪些型号不能买。

我们知道微软拒绝透露任何信息，他们宁愿等到找到解决方案的那一天，如果有那么一天的话。但是微软不能一边说对忠诚的用户负责，一边在那计算得失，同时拒绝向用户以及潜在的未来用户透露实情，他们有权在购买之前得到充分的提醒。它的官员们不能再对这个问题的原因以及范围保持沉默，却夸耀着"重要的是我们将会照顾好你们"。

如果故障率是6％——比普通可以接受的3％～5％高一个百分点，该声明将会是有效的。但是在30％的故障率下，它是无法让人接受的。微软说"相信我们"，但是有那么多的X360故障轶事以及客户服务极其糟糕的恐怖传闻，玩家还能对微软留下多少信任？而且微软没有给出故障率数字，甚至哪批货有问题都没说清楚——任由有缺陷的主机进入货架，进入玩家的家中，甚至没有给玩家能够延长X360寿命的建议——对我们来说，这是完全无法接受的。他们至少应该回答"为什么故意销售有缺陷的主机？"而不是"我们延长了保修期"。因此我们认为微软必须彻底澄清X360缺陷问题，或者实施全面召回。

《X360揭秘》作者Dean Takahashi的博客地址：http://blogs.mercurynews.com/aei/category/dean_takahashi/

彼得·摩尔辞职事件

Peter Moore resigns from Microsoft, joins Electronic Arts as head of EA Sports, and Don Mattrick signs on to run games at Microsoft

发表于2007年7月17日

彼得·摩尔今天辞去了微软游戏部首脑的职务，他将成为EA体育部首脑。而前EA全球工作室首脑Don Mattrick将会取代彼得的职务，成为微软游戏部的首脑。

讽刺的是，EA曾经粉碎了彼得·摩尔的希望。担任美国世嘉总裁时，摩尔在DC时代里对EA的体育游戏系列发动了猛烈进攻。他在这场战斗中败北，到了2002年底，他已经准备离开世嘉。那时，EA首席执行官Larry Probst曾问摩尔需不需要一份工作。但是在EA并没有合适的市场部职位，因此摩尔在2003年初成为微软游戏部的市场部首脑之一。2005年，他成为整个游戏部门的首脑，同年指挥了X360的首发。

在微软，摩尔是形象代言，为微软在游戏业内广结盟友。在新闻稿中，摩尔说他想和家人一起回到他们在北加州的家，但是你可以大胆地猜测背后的原因远不止于此。微软刚刚为X360相关的质量问题导致的维修费和保修期延长埋单了10.5到11.5亿美元。这个问题是在摩尔的管理下越发严重的，从2005年相对较少的抱怨变成了今年巨大的数字。

微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫说，摩尔回到Bay Area并加入EA是他的个人决定。他说这与十亿美元的埋单无关。

摩尔决定离开后，巴赫说他招聘了Mattrick，他在过去6个月时间里一直为微软游戏部提供建议，包括X360和Windows的游戏。Mattrick将EA建立成业界最大的游戏工作室后，于2006年离开了EA。那时Mattrick说他想要多花点时间陪他的家人。今天在电话中，Mattrick说摩尔有游戏业内最好的工作，而且他也已经与微软的团队很熟。当巴赫找到他时，Mattrick决定接受。

摩尔对体育游戏的经验从他还是一名职业足球运动员时就已经开始了。他在最近的一次访谈中说他年轻的时候就很喜欢体育游戏。他来到美国教体育课，并且销售球鞋。那时他的年薪只有1万美元，他住在Long Beach Veterans体育场的活动住屋里，他和妻子要到公共澡堂里才能冲凉。

他开了一家足球鞋店，因而被锐步看中，那时锐步正准备进入足球鞋市场。他与耐克斗了多年，然后世嘉在1999年把他招募为市场部主管。摩尔对于如何向很少看电视的年轻男性推销很有一套。

他加入的时候，DC刚刚上市，然后美国世嘉总裁Bernie Stolar辞职了。摩尔接替了他的职务，全权负责DC的销售。在2001年退出市场前，世嘉卖出了800万台DC。

摩尔出生于英格兰利物浦，他已经结婚25年，有三个孩子，分别是两个女儿和一个儿子。他的儿子Tyler目前正在伯克利的加州大学就学，因此想要回到Bay Area这个理由有其真实性。

摩尔还是一个真正的体育迷，他自称是波士顿红袜棒球队的球迷，推测起来大概是在锐步工作时就已经是该队球迷了。在他的生命中有17个年头靠足球为生。在EA，新首席执行官John Riccitello于一个多月前进行了机构改革，设立了四个部门。这为EA体育部创造了一个最高层的职位空缺。

当问到EA和微软是否经常交换高层时，巴赫说那"不大可能"，但是同时表示"该怎么样就怎么样"。

巴赫和Mattrick都表示，微软在游戏方面的下一步是准备好假期期间强大的游戏阵容，并策划今后几年的方向。问到微软降低X360售价的计划时，巴赫说："你知道，我现在没办法回答这个。"哦！别这样，罗比，你当然有办法！

巴赫说，微软现在很重视Wii销量越来越高带来的挑战。他表示他们已经在休闲游戏方面进行努力，希望能够为更广的玩家提供游戏。

补充更新

Dean Takahashi与罗比·巴赫和Don Mattrick的访谈

问：此事与最近的质量控制问题有关联吗？

巴赫：一点关系没有。我知道大家会这么推测，但是二者真是无关的。彼得在Bay Area住了很长时间，真的很想举家搬回去了。EA的职位刚好在这个时候出现了。

问：Don，上次我们采访你时，你不是说不想全职（加入微软）吗？

Don：是啊，但是罗比逐渐引诱我开始与团队人员接触，我开始意识到微软有很强的人力资源。当罗比告诉我彼得所做的选择时，我太惊讶了。罗比问我是否有意接替，我毫不犹豫就答应了。这将会是一个很好的机会。

问：你这段时间以来都做了些什么？

Don：都做了什么呀？（笑）。我离开EA大约有一年多时间了，我的网球游戏练得更厉害了，我有时间和家人及朋友待在一起了。我一直都在想娱乐产业有哪些新机遇。

巴赫：然后在大约6个月前他加入我们当了顾问。

问：你在哪些方面提供建议呢？

Don：主要是向巴赫和其他一些团队成员提意见。

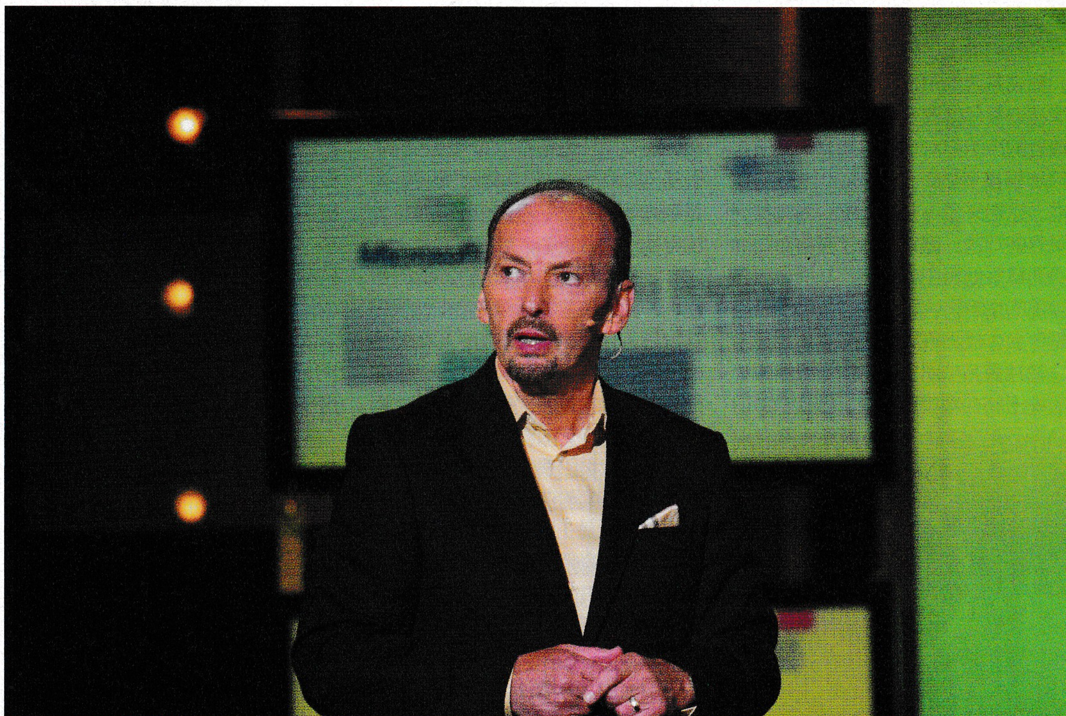
巴赫：他帮助我们在网络娱乐策略方面提供建议。我们将会怀念他的建议，他很快就要成为"游戏先生"了，能够找到一个与整个组的人都很熟的真是太好了。

问：微软在游戏上的下一步计划是什么？

巴赫：家用机在今年假期将会达到新的高度，接下来就是看着我们计划的实现，彼得、Don和我现在已经都无法改变计划的实现了，我们只要做好引导的本分就行了。我们将会花点时间看2008、2009和2010年需要做出哪些战略转型。

问：EA与微软之间交换高层是一个传统吗？

巴赫：（笑），我看不是，Dean，你要知道在过去的三四周时间里，我和EA都有点不大相信，它就那样发生了。我们和EA的关系还是和以前一样好，而且会变得更好。



谁说大象不能跳舞？

——RTS的次世代浪潮

■文/delphi

“你无法期望大象学会跳舞！”Gamespot的游戏编辑Bob Colayco，曾经如此预言即时战略游戏移植家用主机的前景。雄心万丈、但步伐笨拙，这似乎成了即时战略在电视游戏领域发展的最好注脚。不过，当它以善舞之象的姿态重登次世代舞台时，玩家开始惊呼，“谁说大象不能跳舞？”

空气中弥漫着令人窒息的焦灼味道，星盟规模庞大的运兵舰队降落地面，无数肮脏的豺狼人涌出甲板，争先恐后地登上幽灵气垫橇或阴魂迫击炮。在这些低级部队后面，身着蓝色盔甲的精英战士，高举致命的等离子枪，尖利的牙齿闪着微光，咄咄逼人的气势预示着即将展开对人类疯狂的杀戮。在远方的山丘上，士官长径直注视着一切，他感到恐惧——尽管他曾赢得数百场血腥战斗的胜利，但这次，他无法轻松摆脱恐惧。即将到来的战争并不仅仅是斯巴达小队的任务，它关系到整个人类的命运，每一个人、每一颗子弹，人类要付出难以想象的代价，才能换取微乎其微胜利的可能。但即使如此，约翰117心中的目标依然坚不可摧——赢！“它们要战争，我们就给它战争！”

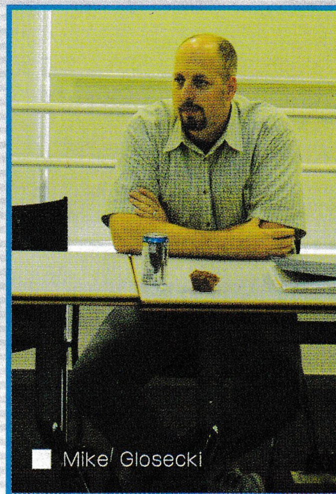
在《光环战争》官方预告片的结尾，士官长这段慷慨激昂的宣言，被视为敲响了星盟失败的丧钟，其实这段话所暗喻的对象还包括玩家。尽管Ensemble Studios婉拒了笔者的采访申请，但公关经理Michael McCart还是在回信中表示，《光环战争》采用即时战略的表达方式，是为了满足玩家对战争体验的渴望，“即时战略的游戏模式非常适合《光环战争》，而不仅仅因为它可以被做成即时战略！”相比ACT或FPS，RTS更强调全局的战略意图，玩家不仅在微观层面控制部队战场厮杀，还要在宏观层面进行战略部署，无疑这是最能体现战争全景的游戏类型。如果大家留意已经或即将上市的几部X360即时战略游戏，会发现这些作品名称中不约而同地使用了“War”或者“Battle”的字样。顺理成章的，玩家在其中所扮演的角色，也从“士官长”转换成为了“指挥官”！

考虑到战争游戏受到的巨大青睐，历代游戏主机都可以被称为“战争机器”。在一定程度上，正是由于玩家们的“将军之心”和制作者的屡败屡战，造就了即时战略游戏在电视主机市场历经跌宕沉浮，但依然坚持不懈的局面。为了能在电视游戏市场站稳脚跟，RTS的开发者们尝试了多种方法，试探了操作极限，甚至经历了上世纪九十年代后期RTS发展的一次惨痛停滞。最终，这一游戏类型卷土重来，在次世代主机上取得了久违的成功。在本篇文章中，笔者采访了数位欧美资深游戏制作人，结合几款代表性作品的成败得失，为大家论述RTS创新发展的流变与未来。随着次世代RTS浪潮的到来，即时战略游戏会变得更多元化，发展路径也将更丰富，但就像下面故事所要展现的那样，推广一种新的游戏类型，总要付出代价，关键是最终获得什么——以及如何获得。

领航出征

2007年5月底，EA洛杉矶公司副总裁、《命令与征服3》制作人Mike Verdu，《命令与征服3》X360版制作人Mike Glosecki以及产品经理David Sliverman一行造访上海，前来考察中国市场。我们在EA上海总部采访了这些贵客，相比上面这些头衔，RTS登陆次世代平台战略最早也最坚定推动者的身分，给我们留下了更为深刻的印象。Mike Verdu是一位颇具知识分子气质的游戏制作人，他的眼神并不犀利，而是柔和、探寻的。语速也不快，但清晰顿挫，每说几句，他都会下意识地笑笑，给人以毫无世故之感。绰号是“Big Mike”的Glosecki身材非常高大魁梧，言谈间却总会显现一些孩童的羞涩。或许正是这样的心态与性格，让他们成为了次世代RTS的先行者，对于游戏的开发历程，他们轻描淡写地表示：“一切努力都是值得的。”但事实上，这个过程远没有想像得那么轻松。

2003年，《命令与征服》系列开发商Westwood、《荣誉勋章》系列制作公司EA洛杉矶以及EA太平洋完成合并，组建了新的EA洛杉矶公司。这段时期正值EA市场收益低于预期，股价持续下跌，EA迫切希望新成立的公司能够开发一些成熟且具有市场号召力的作品，带来稳定的盈利源，这给公司的日常营运造成了很大压力。随后两年，公司成立之初的高层半数离职，分管《命令与征服》和《荣誉勋章》的两位副总裁相继出走。也就在此时，EA洛杉矶的创意副总裁Louis Castle提出了研发X360平台即时战略游戏《指环王：中土大战2》的方案，得到了Mike Verdu和Mike Glosecki的热情响应，但这个决定同时引发了公司内部的争议和阻力。一个无法回避的事实是，此前



■ Mike Glosecki

几乎所有尝试在游戏主机上推出即时战略的努力都以失败告终，最近的一个例子，是2003年PS2/Xbox版本的即时战略游戏《半兽人指挥官》，美国市场的销售量仅有区区数千套，直接导致开发团队惨遭遣散。

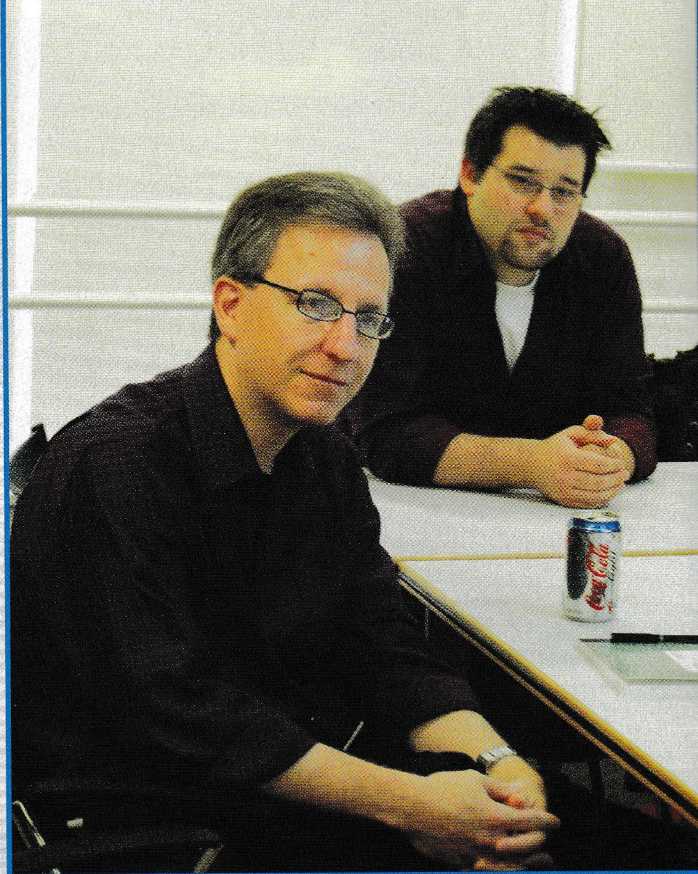
而且，EA洛杉矶当时已经同斯皮尔伯格秘密达成合作协议，制作三款次世代游戏。此时将公司有限的开发资源，投入到前景难以预料的次世代即时战略领域，无疑是一次冒险，而一旦结果得不偿失，Louis Castle和Mike Verdu很可能受到当时急功近利的EA董事会的责难。经过缜密的市场调研与评估，他们坚信高清晰电视、XBL联机网络以及战争游戏的蓬勃发展，为即时战略登陆次世代平台提供了一次难得的历史机遇。Louis Castle非常务实的将开发重点放在为RTS的操作系统打造一套完整的解决方案。随着《指环王：中土大战2》取得突破性成功，不仅改变了电视游戏玩家对RTS移植水土不服的印象，更为其他游戏开发商进军这一领域增强了信心。可以说，正是由于Louis Castle、Mike Verdu、Mike Glosecki当初的勇气和执著，让RTS在X360上横空出世提前了至少一年时间。

"FPS也曾被认为是游戏机上无法克服的弱项，但现在依然出现了很多优秀作品，我相信未来在游戏机上将会出现更多优秀的RTS游戏。"Mike Glosecki的话正在成为现实，继《中土大战2》之后，EA洛杉矶又将旗下王牌即时战略游戏《命令与征服3》搬上了X360平台。这款作品的市场表现EA的评价是"非常成功"，David Sliverman解释说："上市前，我们为自己设定了一个目标，达到这个目标，我们就成功了，如果超过这个目标很多，那就是非常成功。"EA洛杉矶的信心不仅来自于销售数字，他们更看重另外一组数据，Mike Verdu强调说："要知道，欧美地区很多电视游戏玩家，平时很少接触电脑游戏，更不要说即时战略，因此培育RTS的新玩家群体，是我们的首要目标！"而这项工作的成果确实值得夸耀：

■ NPD美国市场统计数据

·《指环王：中土大战2》
首周销量：6万套
首月销量：14万套
新玩家所占比例：67%
·《命令与征服3：泰伯利亚之战》
首周销量：9万套
首月销量：23万套
新玩家所占比例：45%

欧洲市场的销售状况与北美地区相似，EA洛杉矶在开拓新用户群的工作上成效显著。购买两部游戏的大半玩家，此前并没有在游戏机上进行即时战略的体验，而这一群体很可能成为未来RTS市场的中坚购买力。但问题的关键是，如何促使这些初来乍到的用户成为RTS的忠实玩家？Mike Verdu的回答是："虽然手柄操作具有先天劣势，但我不认为游戏机上的即时战略游戏一定不如PC（上的作品），高清大屏幕电视可以带给玩家更真实爽快的战争感受，完善便捷的网络，不存在硬件兼容或升级问题，这可以促使玩家全身心投入并乐在其中。"如果将这句话抽象概括起来，汲取失败教训，充分展现魅力，就成了今后次世代RTS所要做的主要"功课"！


□ Mike Verdu（前）和David Sliverman（后）。

深陷迷雾

上世纪九十年代中后期，即时战略游戏曾经在家用主机上掀起过一阵开发狂潮，在SS、PS、N64等主机上陆续推出了17部即时战略游戏。当时正值PC平台上的RTS如日中天，"侦察—建造—采集—战斗"的RTS核心规则深入人心，游戏开发商们乐观的认为转战游戏机平台，胜利同样唾手可得。因此早期的探索以照搬或仿照PC版内容为主，由于当时游戏主机的一些先天缺陷，这些尝试大多以失败告终。值得一提的是，《命令与征服》PS版在当时取得了销量突破35万套的佳绩，在此后很长一段时间，这个数字都成了同类游戏难以逾越的纪录。而N64平台的《星际争霸64》在操作界面和按键设定上的创新，也为日后游戏开发者的工作提供了借鉴。但对普通电视游戏玩家来说，这一时期只能尴尬地证明即时战略同游戏主机的结合，是多么缺乏"化学反应"。

1996年12月31日，Westwood为世嘉土星制作的即时战略游戏《命令与征服》正式发售，这是首部登陆游戏机的正统RTS。也许是预见到RTS春天的到来，游戏媒体给予了极高评价，Gamespot的评分是9.2，并表示"即便是世嘉第一方游戏，也很难达到这样的品质！"《EGM》的评价更为夸张，"这部游戏的地位，相当于N64上的《马里奥64》或PS的《铁拳2》。"当然，能够在游戏机上第一次体验到原汁原味的即时战略游戏，确实令玩家激动不已。游戏继承了电脑版的所有内容，包括28个单人任务，完整的音乐和真人电影，游戏的界面采用右侧工具条，操作也照搬PC版本，玩家通过手柄的方向键移动画面中的游标，四个功能键对应单位的圈框、选择、攻击和取消，这种"选择-点击"的操作模式非常容易上手，在初期建造和单位移动上也得心应手，但是当游戏进入战斗阶段，手柄无法精确定位以及操作效率低下的问题暴露出来，常常令玩家感到手忙脚乱。这部游戏还推出了PS版，颇具诚意的增加了20个全新的单人任务，但是游戏速度却莫名其妙的比土星版快了很多，这让玩家在操作时更难以选中单位——尤其是攻击敌方单位。

在之后的一年间，多款即时战略游戏陆续移植游戏主机，包括《魔兽争霸2》、《Red Alert》、《战锤：黑暗征兆》等。与电脑版本内容别无二致，是这些作品的共同特征。此时兴奋的玩家和媒体趋于冷静，游戏主机上RTS的种种弊端日益显现。由于电视屏幕分辨率低，造成游戏画面同屏单位数量锐减。手柄按键不足，无法精准定位，又使得玩家难以应付激烈的战斗。在很多细节设计上显得过于粗放，比如不支持即时存盘。更重要的是，当时游戏机在联网对战方面相较电脑存在明显劣势，绝大部分即时战略游戏只具有单机部分，虽然有些作品支持分屏对战，但将本就分辨率低下的电视屏幕一分为二，对战玩家甚至很难分清己方单位。在这段时期，也出现了一些比较另类的即时战略作品，这些游戏通过弱化RTS的某项核心元素，来弥补游戏机上的操作缺陷，比如取消建造或者资源采集，改为控制一定数量的部队在特定区域进行即时战斗，这类游戏的代表是PS上的《辛迪加战争》和《Z字特工队》。

游戏机上RTS热潮的迅速消退，令一些游戏厂商意识到事态的严重，面对种种质疑与否定，他们希望用实际行动来证明——全新的操作系统、独占作品和3D化，成为当时厂商手中的反击武器。Mass Media公司为N64平台的《星际争霸64》量身定作了一套全新的操作系统，开创性地设计了呼出式菜单，

利用R+Z的热键组合，可以随时打开菜单，进行单位、建筑物的建造，或下达其他命令，这一设计节约了玩家的操控时间。在保持A键选择单位，B键下达命令的基础上，黄色方向键针对不同单位具有对应的四组功能，该系统比较适合那些强调微操或小队作战的即时战略游戏。可惜的是，这套颇具潜力的操控设置随着N64淡出市场而销声匿迹。1998年，westwood在PS上推出了一部游戏机上少有的独占作品，《Red Alert：复仇》，这部游戏包含全新拍摄的真人过场电影和独有的单人战役。1999年，westwood凭借N64出色的3D机能，推出了《命令与征服》和《沙丘2000》两部3D引擎即时战略游戏，在当时的电脑平台上，2D画面的RTS依然是主流，这两项开发计划堪称超前。但遗憾的是，上述种种尝试，都因为操作和联机对战上的致命缺陷而宣告失败，2000年以后，游戏主机上RTS的开发陷入低谷。

进入PS2时代，《玩具兵RTS》、《异形大战铁血战士：灭绝》、《全光谱战士》等即时战略游戏相继问世，这些游戏同传统即时战略存在显著差异，《异形大战铁血战士：灭绝》放弃了RTS传统的建造建筑物和资源采集元素，直接消灭敌人获得金钱，让玩家专注于战斗本身。而《全光谱战士》更接近融合了射击成分的小队战术模拟游戏。在这个时期，一款名利双收的即时战略游戏在NGC主机上横空出世，这就是任天堂制作的《皮克敏》，这部游戏凭借剑走偏峰的手法，成功化解了即时战略在游戏主机上所遭遇的种种难题，但是在角色变换间又或多或少迷失了自己。游戏将单位按照不同颜色加以区分，引入《玩具兵RTS》中选择圈的设计，传统的光标被游戏中一个具体的单位：引航员所替代，按住B键可以决定引航员音波圈范围的大小，用以圈选不同区域的单位，这在一定程度上实现了精确选择。同时游戏大大简化了资源采集和生产建造流程，虽然游戏聪明地规避了诸多操作难题，但是游戏本质也发生了变化，玩家从游戏中得到的乐趣主要来自动作和解谜成分，即时战略的对抗和战略性则大幅降低。

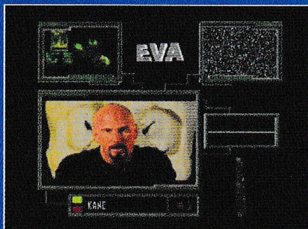
即时战略第一次大规模登陆游戏主机的努力以失败告终，可以归结为很多原因。从外部环境看，当时游戏主机的硬件局限性，尤其是网络对战和视频输出功能的薄弱，导致RTS没有施展“绝活”的足够空间。而且游戏开发者当时的心态，大多是想借电脑版本的“东风”，也使得游戏机上的即时战略缺乏独创性。尽管如此，这些努力和尝试依然有着积极正面的作用，如果我们把即时战略在游戏机上的发展比作一场没有鲜花掌声的革新，那些在这一过程中壮志未酬的制作人同样值得尊敬，Millar兄弟就是其中的代表，作为《星际争霸》和《魔兽争霸》的开发者之一，他们一直希望为游戏主机开发一款RTS，由于当时暴雪公司对RTS跨平台发展持非常谨慎的态度，兄弟俩最终选择加盟Jaleco Entertainment，参与制作Xbox、PS2即时战略游戏《半兽人指挥官》，这部游戏五大兽人种族各具风格，预设三个编组部落的点子也很独到，但由于游戏整体表现单调，缺乏深度，最终遭遇市场惨败。Millar兄弟并未气馁，当时Lionhead Studios考虑将另类RTS游戏《黑与白》搬上现世代主机，两个人毫不犹豫的选择了跳槽，遗憾的是，后来Lionhead Studios取消了该计划，Millar兄弟就此无缘RTS开发。


■ 梦想为游戏主机制作一款伟大即时战略游戏的Millar兄弟虽然壮志未酬，但是他们此前的尝试依然具有价值。

当然，RTS的制作者们并不总是壮志难酬，同样有矢志不渝终获成功的例子。这就是EA洛杉矶的创意副总裁Louis Castle，他曾担任westwood studios的总经理，专司负责家用机RTS游戏的开发工作。westwood无疑是当时RTS转战游戏主机平台最不遗余力的开发商和鼓吹者，先后在SS、PS、N64上开发过7款《命令与征服》或《沙丘》系列游戏，一度占据了欧美70%的即时战略游戏市场，但由于当时这一市场规模很小又不断萎缩，2000年，Louis Castle决定中止游戏主机上RTS的所有开发工作。时间一晃过去了六年，Louis Castle终于在X360上重装归来，成为RTS次世代浪潮的领军人物。

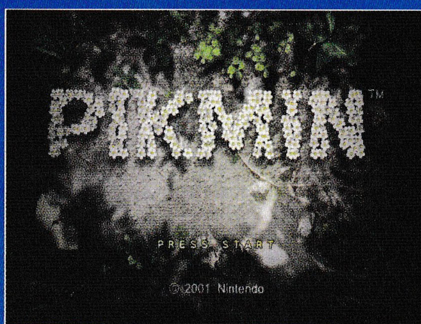
家用机RTS走过的路


▲《命令与征服》N64版本使用了当时并不多见的3D画面。



▲《命令与征服》N64版本使用了真人过场电影。


▲《命令与征服》N64的界面和电脑的非常类似，但易用性上存在明显不足。



▲皮克敏是一款充满任天堂风格的RTS游戏。



▲《星际争霸64》的呼出式菜单为解决复杂RTS游戏的操作问题提供了一种方法。


▲「星际争霸64」在混战时，呼出菜单经常会遮蔽战场。

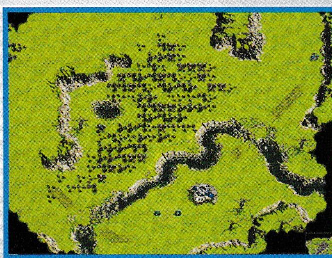

▲《Z字特工队》是一款强化战斗弱化采集建造的RTS。



▲《半兽人指挥官》游戏画面。

另一个战场

在家用主机上苦苦支撑的同时，RTS在一个更小的舞台上向前迈出了一步。2000年，一款名为《战锁》的GBC游戏发售，这款RTS作品就像是袖珍版的《魔兽争霸》，拥有人类和兽人两个阵营，可以建造建筑，采矿伐木，训练士兵进行战斗。但操作非常麻烦，一次只能控制几个单位，如果玩家想要指挥大部队进攻，就需要重复多次相同的指令。游戏给玩家带来的最大惊喜是融入了很多流行的掌机元素，比如游戏中共有27位强大的魔法师，玩家只有通过单人任务、联线对战和交换，才能收集齐全。这部游戏利用GBC连接线，可以实现双人对战。虽然从画面和系统上看，这部游戏显得有些简陋，但作为掌机上第一款即时战略游戏，它的起点甚至超越了不少游戏主机上的RTS作品。



▲《有限战争》充分贯彻了RTS的四项核心元素。



▲PSP上运行《Red Alert：复仇》。



▲《银河末日》主基地建造完毕。

如果要评选非PC平台上最出色的即时战略游戏，那么下面这款作品一定会在榜单靠前的位置。《机械化部队》，2001年发售的一款GBA即时战略游戏，处在襁褓中的掌机RTS，随着它的诞生，开始以一种成熟且富有魅力的形象示人。抛开游戏30单位的数量上限和大型场景战斗延迟的问题不谈，《机械化部队》在各个方面的设定都颇具水准，通过按键组合，玩家可以很容易的选择小队或者同类单位，游戏拥有三个独立的战役模式，50种场景，超过100种可以强化部队的零件等待玩家收集，游戏的资源采集系统非常有深度，玩家需要根据战争走势平衡沙土、岩石和水晶的产量。游戏除了包含战役和遭遇战模式，还支持四名玩家对战。除了这部作品，GBA上还推出过一款日式风格的即时战略游戏《怪物召唤师》。虽然屡有佳作，但是掌机RTS的发展还是不可避免的出现了"高开低走"的状况。这并非由于技术原因，而是取决于制作商的开发态度。RTS在欧美地区大行其道，玩家对即时战略的画面音效、内在素质的要求不断提升，欧美开发商并不热衷在掌机上推出RTS，而主要靠日系厂商推动的软件阵容，也由于亚洲厂商对RTS理解有限，而缺少能够带动市场的作品。

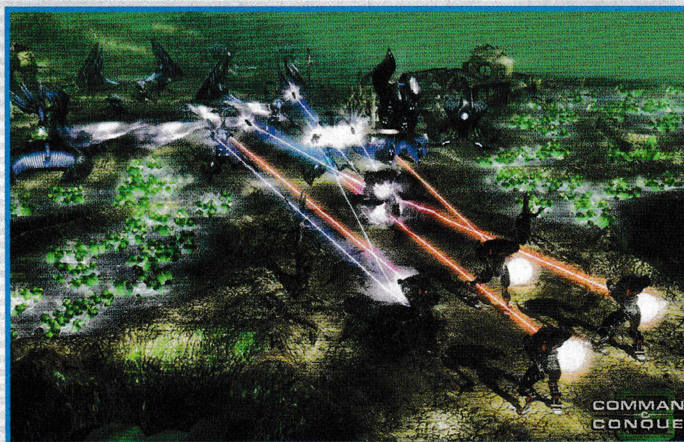
虽然游戏只是PDA的附属功能，但凭借着触摸屏以及远超GBA的性能，PDA游戏也曾迎来一段RTS发展的黄金期。《有限战争》就是一部严格遵循RTS规则的作品，被国内玩家亲切的称为"PDA上的《红警》"，但其实它是一部科幻背景的战争游戏，使用触笔相当便捷有效，操作难题自然迎刃而解。由于支持蓝牙对战，《有限战争》一度成为国内PDA上最热门的游戏。值得一提的是，《毁灭战士》、《雷神之锤》的作者罗梅洛，也曾开发过一款PDA即时战略游戏《这就是战争》，游戏首月付费下载量就达到了创纪录的两万次。在PDA上，玩家还能体验一些PC上著名的即时战略，比如《帝国时代1》和《魔兽争霸2》，如果玩家拥有配备独立显示芯片的戴尔X51v或惠普4700等高端PDA，游戏感受甚至不输给电脑。不过由于智能手机和轻便笔记本的夹击竞争，PDA的市场空间不断被压缩，近几年RTS在PDA上已经难见踪影。

同样使用触摸屏设计的NDSL横空出世，似乎为RTS在掌机上的发展提供了一次难得的契机。玩家也看到了一些类似RTS的游戏，比如《失落的魔法》、《最终幻想XII：亡灵之翼》等，但这些作品本质上还是强调触笔操作的乐趣，系统上更接近即时战斗而非即时战略。在另一部掌机PSP上，只有一部正统的即时战略游戏—Tiki Games开发的《银河末日》，由于迟迟没有找到发行商，这部作品上市依然遥遥无期。电脑上著名的即时战略游戏《战锤》转战PSP，两部作品的游戏类型也变成了牌组对战和回合策略。不过，PSP强大的官方PS模拟器，让玩家模拟PS平台上众多早期RTS大作成为了可能。也正是尝试过这些游戏的玩家，才会深刻意识到X360上即时战略游戏变革所取得的成就！

任务完成？

阻碍一款产品在变化中的市场取得成功的因素大致有两种：除了对变化跟进不够，还可能是在基本功上准备不足。多数时候，在我们震惊于变化本身时，往往会犯后一种错误，这就是PS、N64上RTS所做错，而今天在X360上RTS做对的。随着游戏主机进入次世代，硬件技术和运算水平的提高，事实上从另一个角度弥补了手柄本身变化不大的缺陷，即时战略游戏可以同屏显示更多的物体，支持更多的特效，高清电视杜绝了过去呼出菜单遮挡大半个屏幕的弊端，单位的AI和寻路能力也得到了显著提升，一些过去需要指令的动作，现在根据环境变化，AI就可以自主进行。更重要的是，游戏主机在网络服务和联机对战上的易用性和功能性空前加强，可以说，游戏主机在硬件条件上第一次向RTS毫无保留地敞开了怀抱！

汲取以往惨痛的教训，游戏开发商并没有为上述变化而盲目沾沾自喜，在顺应变化的同时，他们在次世代RTS的"基本功"方面，比以往投入了更多的关注、更大的力量。也正因为如此，次世代RTS游戏开发形成了泾渭分明的两大派系，他们之间的差异，不再是以往具体系统上的区别或某项开发理念的冲突，而是次世代RTS是否应该继续遵循电脑上RTS的核心规则？"侦察-建造-采集-战斗"一直是电脑即时战略游戏的核心价值观，只有具备这四项元素，才会被认为是正统的RTS，而一些另类RTS是通过弱化某个或某几个元素，来强化其他元素的表达方式。目前逐渐兴起的RTT(即时战术)游戏，就是在取消或弱化资源采集和生产建造前提下，通过让玩家控制有限数量的部队完成战斗任务，来强调战术应变能力，这种类型的游戏让玩家更专注于战斗本身。对次世代RTS来说，坚持遵循四项核心元素，可以为玩家提供原汁原味的即时战略体验，但由于手柄与鼠标键盘相比，存在先天的缺陷，即使系统优化，终究会有一些操作问题难以解决。而如果选择抛弃某些核心元素，不但能降低对操作的精确要求，或许还可以提供全新的乐趣，不过游戏本身将存在与团队战术或某些动作射击游戏风格混同的风险。

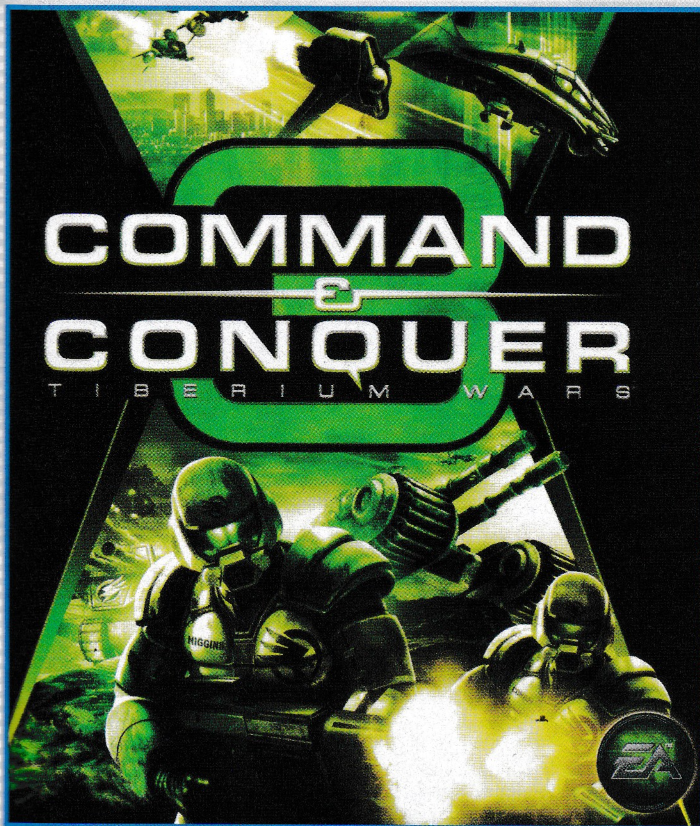


▲《命令与征服3》的画面效果为次世代RTS确立了新标准。

作为X360上第一款RTS游戏，《中土大战2》在严格遵循即时战略四项核心元素的基础上，提出了一套相对完善的即时战略操作设定。这一设定概括的说：就是双遥杆控制光标和视角，A键控制单位行动，RT键叫出游戏菜单，游戏中几乎所有的操作命令都只需1~3个步骤，玩家可以自如操作个体单位或整支部队，还可以配合LT键便利的选择同类型单位。EA洛杉矶工作室通过简化常规操作的按键频率，让X360的玩家体验到了即时战略游戏的爽快感。当然，这个操作设定并不完美。在游戏战争后

期，玩家需要对不同部队重复进行相同的命令，有时令人感到厌烦。这一设定能够满足控制的需要，但无法承载更多的战略性操作，这让游戏经常表现为各种单位的大混战。

今年五月，EA洛杉矶在X360上推出的《命令与征服3：泰伯利亚之战》，在销量和口碑上都有非常出彩的表现。它依然是一部在核心规则上拒绝妥协的RTS，在继承《中土大战2》操作设定的同时，又在两方面进行了小幅度强化。首先是增加了大量组合按键，以便在激烈交锋中，玩家可以更有效率的控制部队。另外就是针对游戏本身的特点设计了两级交错菜单。由于EA洛杉矶的即时战略游戏一贯崇尚大开大阖的风格，并不拘泥于微操或个体单位的控制，因此这一操作设定堪称当前最优的选择。《命令与征服3》最具价值之处在于，这是一部充分展现"次世代RTS魅力"的作品，华丽的视觉特效和精致的细节刻画，甚至超越了主流配置PC上的画面表现力。游戏联网对战所体现的快节奏和高度娱乐性，让很多从未领略过RTS魅力的玩家大呼过瘾，Mike Glosecki强调EA对《命令与征服3》的支持将是长期的，除了已经发布的若干地图包，目前开发团队正在制作游戏的官方补丁。



事实证明，那些初涉即时战略开发领域的游戏公司，更容易跳脱传统的羁绊。Eidos的《中途岛海战》就是一个鲜明的例子，游戏将即时战略和动作游戏相融合，玩家不仅能够以全局俯瞰视角控制整个舰队，还能够以第三人称视角操作任意一艘军舰或舰载机，而且后者在游戏中所占的比重更大。此时其余的舰船都由AI接管，Eidos也是通过这种办法来弥补RTS的操作问题，让人欣慰的是，游戏AI的表现相当不错，很称职的充当起玩家的"助手"。《中途岛海战》PC版本支持游戏手柄操作，Eidos的设计师并不讳言更在意游戏在次世代平台上的表现。应该说，这是一部制作精良的游戏，惟一的败笔是，玩家需要在战略地图上耗费太多的时间，不仅拖慢了游戏节奏，而且让这部RTS充满了策略游戏的"影子"。

真正富有诱惑力，也很可能超越了理性思考能力的话题是：未来次世代RTS将是怎样的？这不仅因为作为电视游戏的明日之星，多数玩家都对次世代RTS的兴衰走向充满好奇，更为重要的是，正如一些评论者所言，未来游戏的舞台将是网络，而对战又是RTS的核心价值，次世代RTS开发者们所在做，将做的事情，无疑是这一进程的重要风向标。Mike Glosecki坦言："从技术角度讲，当前RTS的操作设定可以平滑过渡到PS3，至于Wii，同样存在值得尝试的解决方案。" Mike Verdu也表示："次世代RTS才刚起步，我们还有很多想法有待实践，比如预设AI行为、缩短两项指令的间隔时间、引入声控或动作感应操作等等。"令人欣喜的是，次世代RTS的舞台，不再是一两家公司的独角戏，育碧、世嘉、雪乐山这些颇具实力的开发公司已经成为这个市场野心勃勃的大玩家。

虽然步入正轨，但次世代RTS的前途依旧充满挑战。两年来，次世代RTS取得的成绩不少，但似乎也未超出市场培育阶段太远，很多厂商依然用一种谨慎的态度隔岸观之。PC平台的"RTS泰斗"暴雪娱乐就是其中的代表，当竞争对手纷纷在次世代舞台一展身手时，暴雪却依旧按兵不动。笔者的一位朋友出席了5月底在上海举办的暴雪娱乐媒体见面会，当时提出了这个疑问，暴雪娱乐公司首席运营官Paul Sams回答说："(我们)取得的成就，证明聚焦PC游戏开发是多么正确的决定，公司不会改变开发重心，但我们也不愿轻易否定次世代RTS的可行性，只能说目前我们没有这方面的计划。"有媒体评论，注重微操和小队单位战术控制是暴雪RTS的核心元素，自然对精确操作有着更高的要求，而次世代平台的操作瓶颈短时间难以打破，这也是暴雪谨慎对待次世代RTS的重要原因。

在香港尖沙嘴海防道的一间软件店，笔者经历了这样一幕，一位男性玩家打算购买一套PC版的《命令与征服3》，在货架上发现了同为英文且价格相似的X360版，长时间的犹豫，他最终满怀憧憬的选择了X360版的游戏。虽然，改变市场环境或推出革命性技术并非是一朝一夕的事情，但次世代RTS确确实实赢得了很多电视游戏玩家的心。回顾历史，1989年世嘉MD主机上的即时战略游戏鼻祖《Herzog Zwei》完成了对电脑RTS游戏的第一次启蒙，今天，次世代RTS终于踏上了归乡之旅。"这不是结束，甚至不是结束的开始，只是开始的结束。"展望未来一年，Mike Verdu引用了丘吉尔的名言，"我们即将开始真正的工作！"

光环战争 Halo Wars

发行公司： Microsoft Game Studios
制作公司： Ensemble Studios
游戏类型： 科幻即时战略游戏
游戏主机： X360
上市日期： 未定

很少有一部游戏能够将微软、Ensemble和Bungie三家制作室紧密联系在一起，而《光环战争》的意义远非如此，这部X360上最重磅的即时战略游戏，甚至有可能改变次世代游戏的基本格局，让RTS真正成为与ACT、FPS比肩的游戏类型。本作故事背景设定在初代《光环》——UNSC部队首次遭遇星盟之前，与《光环》系列"第一部官方小说《致远星的沦陷》的时间背景大致吻合。读过这部小说的玩家，会对书中用较大篇幅刻画的宏大太空战印象深刻，不过《光环战争》却是一部"脚踏实地"的即时战略游戏，并不包含空间战斗成分。即便如此，游戏包含的内容已经足够令光环爱好者欣喜若狂了，除了斯巴达小队，地狱伞兵、精英战士、星盟先知、女妖战斗机、阴魂迫击炮都将一一登场，光环世界的重大事件和著名战役也将全景呈现！

游戏的3D引擎由Ensemble和Bungie两家制作室联合开发，制作团队在承诺顶级视觉表现的同时，还特意强调游戏的操作主题将非常简单易用，即便是从未接触过即时战略游戏的玩家，也可以很容易的上手。游戏包含单人战役、遭遇战以及丰富的网络对战模式。目前开发工作进展顺利，已经可以进行实际的联机对战，制作人透露，游戏中的建筑模型还只有基本框架，没有经过上色渲染处理，目前制作组遭遇的主要问题，是如何设计、协调人类、车辆和建筑物之间的大小比例关系。下半年微软的市场宣传重点，毫无疑问将是《光环3》，因此《光环战争》的更多信息包括多人测试活动应该是在《光环3》面世后，才会逐一浮出水面。



■ 不仅仅是斯巴达小队，赢得这场战争的关键是要靠所有人的血肉之躯。

宇宙战争：地球突袭战
Universe at War: Earth Assault

发行公司：Sega
制作公司：Petroglyph
游戏类型：科幻即时战略游戏
游戏主机：PC、X360
上市日期：2008年第一季度

岩石壁画，对玩家来说是一个很陌生的名字，但这家2003年成立的游戏公司却汇聚着一批职业生涯与PC平台RTS同龄的资深制作人。游戏开发人员大多是westwood的前核心员工，他们在去年制作的电脑游戏《星球大战：战火中的帝国》荣获欧美地区最畅销的即时战略殊荣。笔者联系了岩石壁画公司的公关经理Sageking，他表示同世嘉合作，一方面是因为世嘉美国的副总裁William Petro是他们在westwood时的同事兼旧友，世嘉给予了岩石壁画自由的开发权限，而且两家公司相信次世代RTS将迎来一段高速发展期。因此岩石壁画计划开发《宇宙战争》三部曲，地球突袭战仅仅是这个传奇故事的开篇。两家公司的合作不仅限于市场层面，有趣的是，游戏内容上似乎也发生了美日游戏文化交融的情况。游戏中邪恶的外星种族Hierarchy的单位拥有强烈的美式风格，类似《世界大战》中庞大的三足机甲。而外星善良阵营Novus麾下的机器人，会让玩家立刻联想到高达……

《宇宙战争：地球突袭战》的故事背景非常有趣，虽然战事发生在地球，但是人类在游戏中只是充当"路人甲"的角色，等待其他的外星种族拯救自己。邪恶的Hierarchy入侵地球，疯狂采集各种资源，这些资源除了矿藏，还包括家具、邮筒、汽车、人类甚至奶牛(最高纯度的资源)，而另外两个外星种族为了避免遭受同样命运，于是先下手为强，对Hierarchy发动了进攻。游戏中三个阵营的资源采集、战斗风格完全不同，因而衍生出丰富的战术。游戏的网络模式也颇具新意，岩石壁画借鉴了一些大型网络游戏成功的经验，为玩家安排了丰富的任务，有的30分钟就可以解决，有的则要耗时一周之久，顺利完成任务，玩家将可以获得提高特殊能力的奖励。


■《宇宙战争：地球突袭战》Novus阵营的作战机器人，造型在向高达致敬？

终结之战
Tom Clancy's EndWar

发行公司：Ubisoft
制作公司：Ubisoft Shanghai
游戏类型：即时战略游戏
游戏主机：X360、PS3
上市日期：2007年第四季度

尽管育碧在即时战略游戏开发领域一直默默无闻，但是汤姆克兰西+育碧上海的组合，本身就是让很多玩家无法抗拒的理由。如果不出意外，这部游戏将成为PS3平台上第一款即时战略游戏。故事设定在近未来，由于能源危机和太空竞赛，最终导致第三次世界大战爆发。《终结之战》舍弃了RTS的一些传统元素，比如资源采集，而加入了团队战术游戏的成分。通过控制最多12个单位的小队进行战斗、完成各项任务。这些单位包括步兵、工程师、坦克、装甲运兵车、直升机、作战指挥车等。玩家需要占领地图上的战略要地，获得金钱点数，才能建造新的单位。值得一提的是，游戏中的大部分物件都可以被摧毁，利用这一点在战场上制造人工掩体，成为一种颇为有效的战术。

《终结之战》包含美国的闪点特种部队，俄罗斯特种部队和欧洲军事力量三大阵营，三方的武器装备和战术风格接近现实。游戏最激动人心的内容，莫过于为次世代RTS打造了一套完整的语音控制系统，军队部署、单位攻防、切换单位等几乎所有内容都可以通过语音命令下达。当然，如果玩家更习惯传统操作，游戏同样提供了手柄操作的选择。《终结之战》的网络模式同样吸取了大型网络游戏的精髓，全球玩家将在一块世界版图上，为各自代表的势力战斗！


■ RTS玩家习惯使用高级单位而弃用初级兵种，但在《终结之战》中，你的每一个部队成员都不可或缺。

世界冲突
World in Conflict



发行公司：Sierra Entertainment
制作公司：Swordfish Studios
游戏类型：即时战略游戏
游戏主机：PC、X360
上市日期：2007年9月


■《世界冲突》并没有单位限制，玩家能够进行大规模的坦克战。

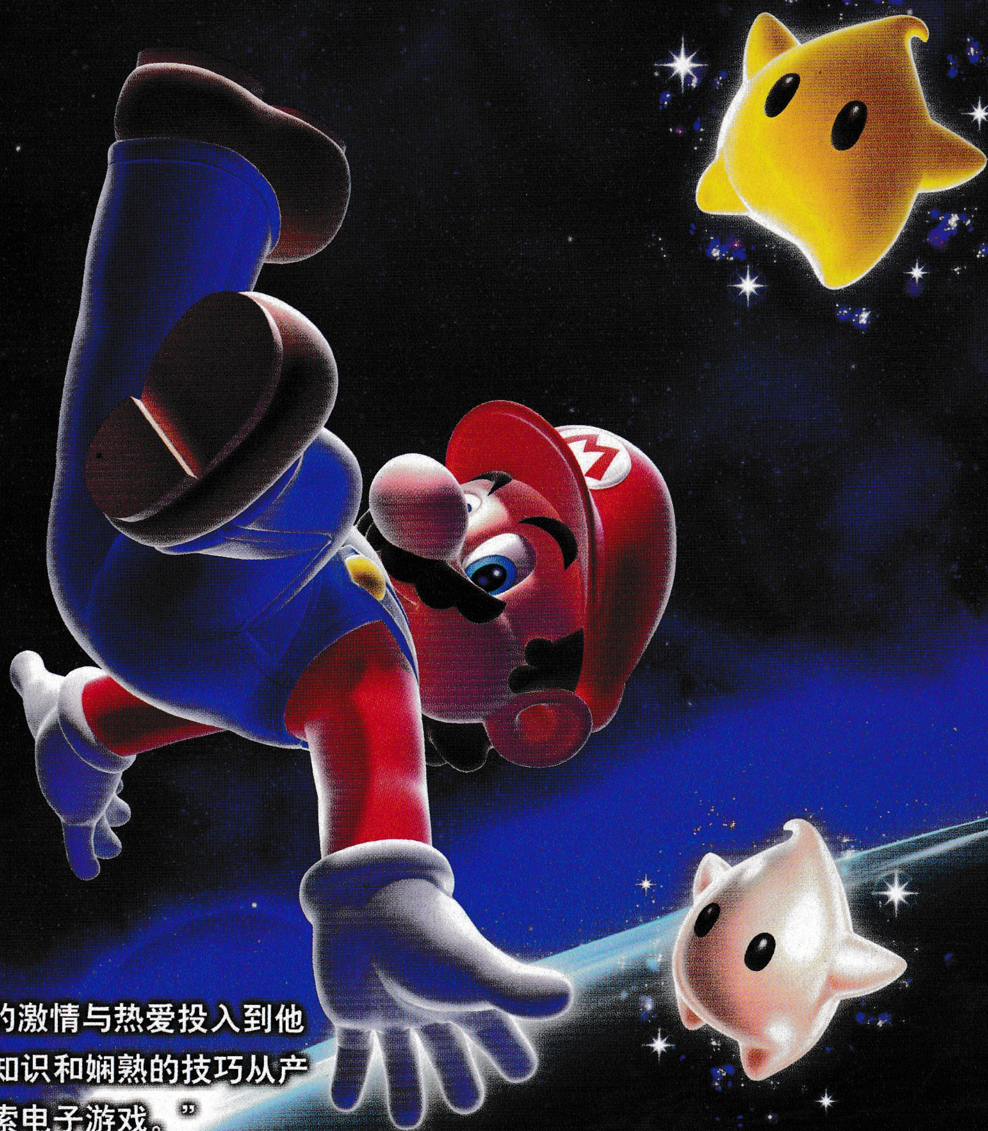
作为即时战略游戏的后起之秀，"《世界冲突》系列"的最大特色：就是利用地缘政治冲突充当游戏卖点。游戏虚构的剧情同《Red Alert2》颇为相似，讲述在1989年苏联突然入侵美国，随后北约组织加入战斗，于是第三次世界大战爆发。这款游戏的核心理念是让玩家更有效率的指挥部队，因而放弃了建造和资源采集的设定。被摧毁的单位将自动以点数方式被回收，累积一定点数后，支援系统会提供新的单位补充玩家部队。玩家在游戏中可以单独操控士兵、装甲车辆、工程人员或者支援车辆，这一点同《中途岛海战》的设计异曲同工。

游戏中AI彼此之间可以进行通讯，寻求支援。值得一提的是，制作组相当重视地图设计，每张地图在保持平衡的基础上，利用地形、建筑、道路等元素，提供给玩家尽可能多的战术选择。X360版本将支持平视显示系统(HUD)，并提供一套适合次世代RTS的操控系统。开发商游戏的开发商Swordfish Studios曾制作《橄榄球挑战赛2006》和FPS游戏《冷冬》，这部游戏预计今年9月发售，也是玩家下半年最早体验的一部RTS新作。

传世之书

征服世界的日本游戏艺术

Power UP: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life



“Chris Kohler将铁杆游戏迷的激情与热爱投入到他的作品中，同时以丰富的背景知识和娴熟的技巧从产业、媒体和文化现象等角度探索电子游戏。”

——《连线》书评

■文/Chris Kohler
■译/清国倾城

游戏是一种流行艺术，它是一种文化的、集体的、社交的行为，它是人们社交行为的拓展，它跨越了国界……

作为舒缓日常工作压力的方式，游戏成为一种文化信仰。它用动态的画面融入了人们的行为和反应方式……一个人的游戏方式在某种程度上反映了他的特征。 ——Marshall McLuhan，《理解媒体：人类的拓展》作者

上面的这段话被David Sheff于1993年推出的著作《Game Over》引为铭文，这部经典之作以迷人的、小说般的方式描绘了任天堂帝国崛起的功臣们，作为全球最大的游戏软件发行商，在一段很长的时间里它是整个游戏产业的统治力量。此外，《Game Over》还是一本新闻编年史，描绘了国际商业阴谋和精彩的法庭诉讼，但引用以上这么一段话表明Sheff同样也在思考任天堂的文化层面——最后他还承认是因为他儿子对游戏的热爱才让他选择了这个题材。

惟一的一个问题在于：Sheff仅仅描述了与美国相关的电子游戏文化。虽然从美国文化的角度讲述日本游戏也是言之不尽，但Sheff所写的游戏并非美国文化的产物，他们是日本文化的产物，这些日本人的玩物几乎没有经过任何改动就被摆到了美国人面前。

日本人的游戏过去在美国市场占据了绝大多数的份额，尤其是位于日本京都的任天堂。在电子游戏的简短历史中，日本人开发的作品燃遍全球——70年代是《太空侵略者》，80年代初是《吃豆人》，还有1985年的《超级马里奥兄弟》，1991年的《街头霸王II》，1997年的《最终幻想VII》。即便有一款非日本的游戏在美国或其他地方获得了成功，它通常深深地扎根于日本游戏率先提出的一些元素，并且在日本人开发的主机上推出。比如说1997年在世嘉土星上推出的《古墓丽影》和2002年在索尼PS2上推出的《横行霸道：罪恶都市》。

为什么日本人的游戏能够在几乎没有修改的情况下征服全世界？毕竟日本电影在国外完全行不通，虽然日本的动画和漫画在西方世界也开始进入主流，但这只不过是最近刚刚出现的现象。1980年当多数美国人对日本漫画毫无认识时，整个国家都沉浸在《吃豆人》的狂热中，而这种狂热的部分原因正是极具感染力的日本漫画风格在游戏中的应用。

麻省理工学院"比较媒体研究计划"主管Henry Jenkins说现代电子游戏的"虚拟游戏空间让躲在家里的孩子们能够拓展视野，让他们在充满想像力的地方探索、操控和互动，这比他们日常生活中单调的、枯燥的、过于熟悉的环境有趣得多。"Jenkins认为现代电子游戏有点像19世纪的男孩文化，那时的男孩们会把各种冒险故事作为生活中扮演模仿的对象——例如他们读了海盗的故事，然后就开始扮演海盗。

Jenkins还指出现代电子游戏非常依赖"幻想角色扮演"，这并不局限于RPG，即便是那些简单的动作游戏也会有很多的幻想、人物刻画等元素，这些游戏中的剧情和人物与冒险小说一样有着启迪想像力的作用。因此早期的游戏与如今的游戏最重要的不同之处可能在于"电影化元素"的插入，现在的游戏拥有个性丰满的角色，还插入了宛如电影的过场动画用来发展剧情。1982年的专栏《视频入侵者》中，作者Steve Bloom说："日本人很有'喜剧感'，他们都是忠实的漫画迷、电视剧迷和动画迷。Taito美国分公司总裁Jack Mittel说：'他们（日本人）很需要故事情节，让游戏就一部完整的电影……'"。

为什么是日本？

Why Japan?

Alex Kerr在他那本煽情的著作《狗与恶魔：现代日本的堕落》中说："日本虽然在很多产业、技术和艺术方面都有很强的竞争力，但没有一个领域能拔得头筹。"虽然Kerr进行了非常深入的研究，剖析了日本传统艺术、建筑、电影、技术等方面的没落，但电子游戏肯定是一个例外。

日本游戏被一些西方学者称为"古怪的卡通游戏"，它来自一个人们深爱着动画和漫画的国度。Frederik L. Schodt写过两本有关日本漫画的著作以及无数相关文章，在1983年的一部著作中他说日本人认为动漫是一种有效的信息传递方式，无数日本人在学习动漫制作，这进一步助长了该产业的爆炸性成长，对于新一代年轻人来说，它们就是一种共同的语言，他们生活在一个强调图像的年代里，他们被称为"视觉世代"。

不仅如此，日本人的设计风格让他们非常适合电子游戏这种媒体。日本的动漫角色都深受漫画先锋手冢治虫的影响，他们非常卡通化、身体比例完全不真实，即便他们所讲述的故事是有关死亡的严肃主题。Scott McCloud在他的著作《了解漫画》中指出，日本漫画家喜欢抽象的、标志性的角色，并将其作为故事的标志性元素。J.C. Herz在《手柄王国》中说："这种人设风格非常适合早期的游戏，因为那时的画面解析度只能表现较为简洁的人物。"日本人将这种人设风格视为"无国籍"的风格，人物特征没有明显的人种、民族和文化特征，不过我们很难真正地将其称为"无国籍"风格，因为里面融入了太独特的日式风格，与美国或欧洲的漫画风格截然不同。

从更广的层面来说，日本人的视觉文化传统已经延续了数个世纪。有人认为在日本文化中，处于最前沿的一直都不是文字，而是图画。从"浮世绘"木版画作品到有着高度风格化视觉特色的能乐和歌舞伎表演，从充满色情内容的春宫画到现代漫画的前身"剧画"，在日本历史的每个时代里，我们发现最流行的艺术形态都有着视觉天性。有人甚至认为俳句——即用尽可能少的文字描述景物的日本诗歌——也是很有视觉倾向的。

在西方，图画的成长历史完全不同，绘画本、漫画和插画故事书都被认为是儿童的娱乐。儿童读的书里面没有插画已经被认为是阅读能力达到了成人级别，成年人如果太喜欢漫画就会被认为有问题。而"视觉世代"（这个词如今甚至已经用来形容日本的中年人）普遍认为图画是一种交流的方式，因此他们非常喜欢漫画和动画。因此Schodt在他的著作中说："很多有才华的年轻人，他们在过去的时代可能会成为小说家或画家，而现在他们成了专业漫画家。"而在上世纪80年代初，Schodt所说的这些年轻人有很多都成为了游戏设计师。

而与此同时，美国的同道们却对此一无所知。在《视频入侵者》中，Cinematronics游戏公司的一位美国游戏设计师Tim Skelly抨击了日本的游戏设计理念，称他们是"讨厌的跟屁虫"并且补充说"他们的多数游戏改都不改就直接在这里卖，我估计他们会在美国失去大量商机。"在不到一年的时间里，像Cinematronics一样的大批游戏公司成为真正失去大量商机的失败者，美国的电子游戏市场骤然干涸了。是日本人复兴了这个源自美国的产业。

电子游戏历史学家Leonard Herman说："曾几何时，美国在所有的制造行业都是领先者，不管是汽车、电视还是收音机。然而那个时代已经过去了，日本……最终将其接手……然而惟一一个他们无法接手的市场就是电脑和电子游戏。电脑似乎成为了美国人留下的惟一产品。因为电子游戏机也是一种小型的电脑，因此它们也是属于美国人的现象……直到1978年，Taito推出了《太空侵略者》，随后日本人一举占领了一切。"

1983年，美国的电子游戏市场崩溃了。电子游戏在日本仍然欣欣向荣，而美国公司如雅达利、Coleco和美泰都无法让该产业在美国生存下去。到了1984年，大批电子游戏发行商纷纷破产。1985年任天堂将Famicom引入了美国，随之而来的是大批翻译成英语的日本人的电子游戏软件。只用了一年的时间，任天堂就复兴了美国垂死的美国游戏市场。雅达利等美国公司试图负隅顽抗，却在任天堂的《超级马里奥兄弟》等游戏面前不堪一击。即使到了今天，在美国获得成功的大多数游戏仍然是源自日本。《EGM》杂志在2002年1月号曾经评选了史上100款最受欢迎的电子游戏，其中93款源自日本。

现在在很多学生的眼中，日本不是敌人，而是一个美妙的地方。他们希望住在那里，希望能够说日语，这样就可以第一时间玩到最新的日本游戏，而不用等待它们在美国推出。年轻一代喜欢《口袋妖怪》的动画版，年纪稍大一点的喜欢鸟山明的《龙珠》，而年纪再大一点的会深陷于大友克洋的《Akira》。上了大学后，他们开始迷恋日本电影，发现黑泽明。他们想要了解所看到的内容，于是日语和日本文化课开始大为流行。



▲日本的"浮世绘"图片。

1 游戏电影化元素的初期历史

An Early History of Cinematic Elements in Video Games

直到1990年代初，电子游戏的历史开始得到正式的研究和记录之前，多数人都认为历史上第一款游戏是《Pong》——雅达利于1972年末推出的单色乒乓球游戏。即使是按照七十年代初的标准，《Pong》也是一款最简单的游戏。画面中会动的物体只有屏幕两边上下移动的两个白板，还有一个方块的“球”在它们之间弹来弹去，单调的声音“pong”就像球拍击球。

《Pong》的简单天性自然使其看过去很像是第一款游戏，但在时间上，它是在Magnavox的奥德赛主机之后，这部游戏机发售于1972年5月。它的昂贵价格(99.99美元)使其无法获得成功，并且它只在Magnavox的商店销售，销售人员为了捆绑销售，给人造成了该主机“只能在Magnavox电视上使用”的印象。而作为一款所有人都可以用25美分玩一局的街机游戏，《Pong》受到了更高的评价。实际上奥德赛主机比乒乓球游戏高级得多，它的画面解析度更高，音效更好，屏幕中还会显示分数，游戏系统也更丰富。但它仍然不是第一款电子游戏。

《Pong》也不是第一款街机游戏，《电脑空间》才是。它由Nutting Associates公司于1971年推出，雅达利创始人Nolan Bushnell就是这家公司的雇员。《电脑空间》是一款两人玩的游戏：两人各控制屏幕上的一艘太空船，目标是把对方击落。虽然它在1971年推出，实际上是抄袭了一款叫做《太空世界》的游戏，该作由麻省理工学院的技术模型铁路俱乐部成员于1961年在PDP-1电脑上制作完成。

虽然《Spaceworld》和后来的《电脑空间》在喜欢技术的大学生中非常受欢迎，公众却因为游戏本身的复杂性敬而远之。《电脑空间》有复杂的物理系统，机器上还有很长的游戏说明书，解释街机筐体前各种按键的用处。《Pong》之所以被认为是第一款电子游戏，是因为它第一次获得了成功。到1974年，雅达利生产的《Pong》街机和很多限定版都可以在美国各地的酒吧和台球室看到，而家用机版也从1975年开始成为流行的圣诞礼物。

《Pong》在1993年初跨越太平洋来到了日本。Bushnell原本想要在日本成立一个办事处，但是他和很多美国公司一样，发现不与日本当地的公司结盟就很难打入日本市场。因此他将日本雅达利的业务卖给了中村雅哉——东京业务机公司中村制作所的创始人，后来这家公司简称为Namco。中村雅哉是一个白手起家的商人，他买了两部二手的投币式木马，摆在东京百货商店的屋顶，这就是他的起家之道。与Bushnell签约时，中村雅哉已经开始生产和销售自己的木马以及其他游乐设备，他认为收购雅达利日本分公司是拓展业务的最佳选择。

不过Namco仍然落后于Taito等竞争对手。Taito在日语中是“太东”的意思，由搬到日本的俄罗斯犹太人Michael Kogan创立于1953年。Taito最初的业务是进口投币式业务机，如花生贩售机。后来Kogan开始酿造并销售日本最早的国产伏特加。在1954年Kogan向日本引进了点唱机；很快Taito就开始自己制造点唱机。随着《Pong》的克隆机在美国的流行，该公司也开始引进二手《Pong》街机，将其翻新后卖给日本各地的厂商。Taito的工程师西角友宏从这早期时代里就已经在Taito工作，回忆起当时Tatio进口第一批游戏时，他说：“我们第一次看到这些游戏时，管理层认为肯定会失败。他们的价格太高了——一台要60到80万日元。而把它拆开，你只能看到一台电视机和一个旋钮。不过我们还是想试试他们会不会像他们说的一样好卖，所以当时我们就买了一台。我们在店头测试的地方摆了一台，它出人意料的很受欢迎，当时我们突然意识到：‘电子游戏的时代即将到来。’管理层说我们要自己生产，做我们的原创游戏。因为公司里的其他人都没有电路设计的经验，所以这个任务就落在了我的头上。”

西角友宏开发的第一款“原创”游戏与中村雅哉进口的游戏有点相像。Namco有《Pong》和可以四人玩的《Pong Doubles》，Taito有《足球》和可以四人玩的《戴维斯杯》。在1974年，Taito推出了《Speed Race》，这是日本的第一款赛车游戏，它的控制器是仿真的方向盘，而不是《Pong》街机上常见的原本用于控制音量的旋钮。《Speed Race》成为第一款进口到美国的日本游戏，美国弹珠机及街机发行商Midway购买了版权。同一年雅达利推出了自己的赛车游戏《Trak 10》，赛车成为街机游戏中的又一个重要类型。

▲开创游戏市场的街机版版《Pong》。

几年之后，“电子游戏时代”里新创意层出不穷，在日本和美国都大受欢迎的两款游戏都加入了一些角色和剧情的小小元素。雅达利开发的《Breakout》(1976年)里，玩家要将球弹到画面上方，将砖墙一个个地打掉。Taito开发的《Western Gun》(1975年)中出现了两个对射的牛仔。这两款游戏都受到了当时技术的严重限制，只能显示一些小小的黑白画面。但《Breakout》和《Western Gun》已经开始表现出美国人和日本人在游戏设计上的差异。

《Breakout》原本是《Pong》的一个单人版变种游戏(《Pong》和所有的克隆作品都只能双人玩)。它由一个20岁的雅达利员工Steve Jobs开发，当时他在车库里与好拍档Steve Wozniak合作开发了Apple II个人电脑的原型。Jobs和Wozniak为雅达利开发的游戏在画面上甚至比《Pong》更抽象。至少《Pong》的画面可以看出代表的是球拍，而《Breakout》的线和方块就是线和方块。该作街机筐体上的图案可以看到一个监狱囚犯打破了砖墙，但是游戏中的画面和系统上都看不到任何越狱的主题。

西角友宏这样形容《Breakout》：“虽然《Breakout》画面非常简单，但是很有趣。在我们开始思考如何为游戏中加入人物的时候，他们已经走向了完全不同的方向……Taito的管理者半开玩笑地说，‘这是什么？美国人也太失败了吧？’，但实际上他们非常不安。”

《Breakout》在日本甚至比美国更加成功。雅达利将《Breakout》在日本的独家版权授予中村雅哉，日版

▲家用机版的《Pong》。

叫做《打方块》。但雅达利坚持要由他们生产每一台主机，然后运到Namco。不幸的是，Namco遭遇了日本黑帮，黑帮堂而皇之地生产仿冒的《打方块》街机，给Namco造成了影响。中村雅哉没有告诉雅达利，而是开始自己生产该街机，并且大获成功。雅达利后来起诉了Namco，并且胜诉。

与此同时，西角友宏正在Taito开发基于人物的游戏，例如《Western Gun》，这款游戏由Midway引入美国，叫做《Gunfight》。那时没有多少美国人知道他们玩的是一款日本游戏，但是其中的差别是很明显的。Taito在游戏中添加了人物和故事片段，这并不是说《Western Gun》的故事很丰满、人物很鲜活，但是在街机筐体上画了西部牛仔的插图，而在游戏中也可以看到仙人掌、四轮马车、岩石，以及可以辨别出人物形状的牛仔，与筐体上的设定图相呼应。

《Gunfight》成为Midway第一款获得大成功的游戏。它的成功主要归功于在一大批几乎完全一致的游戏中独树一帜。它的原创性在于使用了游戏人物，并且有背景设定，而不是抽象的太空船或者方块，《Gunfight》拥有了几乎可以称得上是卡通化的人物。日版《Western Gun》的广告传单中还可以看到Taito将其宣传为日本漫画的游戏化。当然，这些漫画风格的插画没有使用在美版中，就算用了也没人知道是日本人做的——毕竟牛仔怎么可能是日本人呢?

虽然《Gunfight》没有剧情片段，其中的枪手也没有任何个性，除了他们被打中时呼喊的“抓我啊！”，但它至少吸收了美国西部电影和牛仔故事的元素。《Gunfight》的另外一个重要意义是：一个叫做Dave Nutting的工程师对Midway推出的版本进行了修改。这个经过了修改的版本是第一款使用了微处理器的街机游戏，而Taito的原版与所有之前的游戏一样都是使用集成电路，对此西角友宏说：“作为一款游戏，我认为我们的《Western Gun》版本更加有趣，但是正因为使用了微处理器，Midway的版本在步行动作方面更加流畅而好看。作为一个技术人员，我也觉得‘现在起我该使用微处理器了’。因此在我的下一款游戏中就使用了微处理器，这就是《太空侵略者》。”

在1978年，对于全世界来说，“电子游戏”的含义等同于《太空侵略者》。这款游戏的出现震惊了正在衰退的业界，成为“第一个电子游戏巨作”。仅在日本就有超过10万台《太空侵略者》的街机售出。保龄球馆、柏青哥店、甚至小型菜市场都清除出所有闲置的地方，把它们全部用来摆放整排整排的《太空侵略者》。由于游戏使用的是100日元硬币，也就造成了日本严重的暂时缺币现象，日本政府被迫将百元硬币的发行量加大到4倍。在美国销售一年后，该作也卖出了6万台，当时美国的街机运营商们笑得合不拢嘴，因为《太空侵略者》只要一个月就可以把购买机器的投资赚回来，这在过去是前所未有的。

游戏制作人西角友宏指出，《太空侵略者》的游戏概念应感激雅达利《Breakout》提出的概念：“清除”一个屏幕中的目标，然后进入下一个。在此之后，这种设计元素几乎植入到制作人的意识之中。1982年，Taito进口部的伊川经理说西角友宏设计了一种新的游戏元素——紧张感，一个小小的疏忽就可能导致重大失误。入侵者致命的行进在游戏中经常是非常快速的，并且非常扣人心弦，《太空侵略者》也成为了第一款需要依靠精巧的策略和秘密的设计方法取胜的游戏。

这款令人兴奋的游戏跨越了所有文化的边界，在美国和日本都获得了成功。在1984年的著作《雅达利的兴衰》中，作者Scott Cohen认为雅达利2600VCS家用机、乃至整个美国游戏业的成功，都应该感激《太空侵略者》。Scott在书中写道：

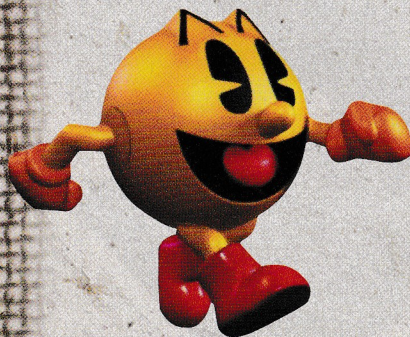
直到《太空侵略者》出现，电子游戏才开始发挥全部的技术魅力。《Pong》并没有真正的乒乓球有趣，但是《太空侵略者》虽然很像保龄球，却比保龄球更加有趣，它比保龄球快20倍……《太空侵略者》带来了新的娱乐形态，它还造成了家用电视游戏机的新狂热。雅达利VCS的销量自此一飞冲天。



从更高的层面来说，《太空侵略者》代表着日式游戏电影元素的又一次进化。虽然它仍然没有剧情演出，但是与外星人的太空大战会让人想到各种太空题材的电影、书籍和漫画，例如西角友宏特别提出的《星球大战》，另外同样题材的一些动画片当时在日本也很流行，例如《宇宙战舰大和号》。

西角友宏决定制作一款有关太空和外星生物的游戏时，他首先打开画本，绘制了几页几近于专业品质的外星人形象，它们长得就像鱿鱼和章鱼。西角友宏也是“视觉世代”的一员，平常经常练习漫画。即使是在游戏中，屏幕中出现的小小外星人也有漫画特征：漫画般的脸上有眼睛和嘴，后面有触须在摇摆。这里再次体现了日本人的“漫画感”向电子游戏设计的入侵，并且造成了巨大的冲击。

不过即便是《太空侵略者》造成的全球范围的现象，与《吃豆人》相比仍是微不足道的。吃豆人成为精华的、偶像般的电子游戏角色。即便是对电子游戏一无所知的人也知道吃豆人那圆圆的、黄色的脸。游戏本身成了一株巨大的摇钱树，仅在美国就卖出了超过10万台，很多出版商开始销售《吃豆人》的攻略，其中有四本同时登上了1981年《纽约时报》的畅销书排行榜。吃豆人的形象出现在《时代》封面。1982年，歌曲《永远的吃豆人》进入了Billboard金曲流行榜的第九名。



《吃豆人》是岩谷辙的作品。1977年他毕业于东海大学电子工程专业，同年进入Namco。“我本来没想过要做什么特别的东西。但是当我进入这家公司后，我想，好吧，我喜欢弹珠，我想应该可以做一款弹珠机……但是当我把想法告诉他们时，他们说‘我们不做弹珠机’。我想在我进入公司之前，其实真的应该先做好功课。”

Namco当时因为《Breakout》的事情与雅达利的关系刚刚破裂，它想开始做自己的原创街机游戏。岩谷辙将他最喜欢的弹珠机元素与《Breakout》结合，设计了第一款弹珠机游戏《Gee-Bee》(1978年)。其游戏系统其实有点像《Breakout》，不过在屏幕中要做的事情多得多。你可以击打弹簧，然后让球滚到发光的标记处得分，就像真正的弹珠机一样。《Gee-Bee》有一个黑白显示器，不过在显示器上贴了多色的玻璃纸，就像《太空侵略者》后来的版本中使用的一样，让画面中的不同区域显示出不同的颜色。在1979年，岩谷辙接着又推出了《Bomb-Bee》和《Cutie-Q》，这两款也是弹珠游戏，前者画面同样简单，但是使用了彩色显示器；后者的改进主要在风格方面。《Cutie-Q》不再是前两款游戏那种简单的方块般的画面，各种各样的目标有着笑脸的形状，并且还有动感十足的怪物和幽灵。有一个蹒跚而行的角色叫做“Walk-Man”。岩谷辙希望这样的设计能够吸引更多玩家，包括女性。

岩谷辙承认在绘画方面没有什么天赋，但是在他上学的笔记本里仍然遍布漫画涂鸦。1980年，他开始创作《吃豆人》，世界最著名的电玩形象之一就这样在不经意间诞生了。“其实在设计角色之前，我最先想到的概念是吃。”岩谷辙说“吃”是这款游戏围绕的核心概念。之所以想到这个概念，也是为了做出一款能够吸引女孩子的游戏。岩谷辙说：“女人似乎都比较喜欢吃。”

“当时的游戏大多数都是开枪杀外星人，而我想要走上相反的方向。”在创造游戏规则之前，岩谷辙先想到了游戏的主角。故事是这样的：岩谷辙有一天午饭时正在想他的游戏创意，他从披萨里切了一块出来，剩下的披萨的形状就成了吃豆人。这个小典故后来成了游戏业的一个传奇。《吃豆人》并没有剧情要素，因为游戏中的吃豆人和小精灵都没有动机或目标。但《吃豆人》是第一款使用了“过场动画”的游戏。游戏中介绍性的“吸引模式”里可以看到一个剧院

帐篷一样的画面，在那里介绍四个精灵，并且通过其在迷宫中追逐吃豆人的画面介绍其特性。过了几关之后，就会看到简短而幽默的过场动画，由吃豆人和精灵们"演出"。

《吃豆人》通过Midway引入美国，获得了比日本更大的成功。与多数基于角色的游戏一样，本作引入美国时对人物的名字进行了更改，除了四个小精灵外，吃豆人的名字也从Puck-Man变成了Pac-Man，因为担心P的一部分被擦掉变成F。与《太空侵略者》一样，《吃豆人》的VCS版由雅达利发行。但是由于该主机的处理能力比起街机过于贫弱，并且担任该作移植工作的雅达利员工Tod Frye只有几个星期的时间，VCS版的《吃豆人》是一款令人尴尬的作品。过场动画被取消了，paku-paku的效果音没有了，岩谷彻那色彩斑斓的可爱画面设计也被阉割了。这是吃豆人热消退的开始，也是让整个美国游戏产业崩溃的开始，让这个产业最终落到了日本公司的手里。

但即使是在最早的时候，当这个产业仍然是被美国公司统治的时候，在两个国家最成功的游戏仍然是来自日本公司。不管你走到那里，都可以发现吃豆人的狂热，相关的产品就像一座金矿，其他模仿它的游戏也陆续出现。《吃豆人》还成为一个热门的周六清晨黄金动画档节目。实际上那个时期变成该时段动画片的游戏都是来自日本，他们分别是：《吃豆人》、Konami的《青蛙过河》以及《大金刚》——他的作者是一位年轻的美术家，叫宫本茂。



2 玩转幻想之力：任天堂、超级马里奥与宫本茂

The Play Control of Power Fantasies: Nintendo Super Mario and Shigeru Miyamoto

天才是一个应该谨慎使用的词汇，它只能属于那些真正非比寻常的人。但是没有任何一个尝试过宫本茂游戏的人会质疑他的天赋。他的抄袭者不计其数，但没人可与其比肩，他毫无疑问是世界上最杰出的游戏设计师。——《宫本茂的游戏为何能如此优秀？》，1995年2月《次世代》杂志

当宫本茂开始设计他的第一款游戏，日本的电子游戏实现了一次质的飞跃。宫本茂于1953年出生于京都郊外的Sonebe小镇，他的家族已经在那里居住了三代。少年时的宫本茂在漫画和动画的熏陶中培养了狂野的想象力。宫本茂一家没有汽车也没有电视机，但是每隔几个月他们就会搭乘列车进城购物以及看电影。宫本茂对《小飞侠》和《白雪公主》的印象尤其深刻。在家中，他"生活在书堆里，绘画各种图案并上色，还会制作精巧的木偶，并且用它们来演出稀奇古怪的表演。"

"当我还是一个小男孩的时候，我特别喜欢乔装打扮。"宫本茂在1995年的一次采访中说，"那很像电脑模拟。我们和朋友一起玩时，有些游戏会有胜利者和失败者，一位朋友来当裁判。当裁判的小朋友可以随便修改规则。而当我和电脑玩的时候，电脑裁判就很死板……我觉得这种区别很有趣。"

1964年，宫本茂11岁，他的父亲宫本秀夫买了一台电视机回家。宫本茂立刻就迷上了动画片，并且"对日本的超级英雄非常着迷"。他最喜欢的是NHK电视台最早期的一些动画片，例如《Chirorin村与胡桃树》、《葫芦岛漂流记》等。上中学时，他"张眼就是漫画"，狼吞虎咽地消化了当时的大多数流行漫画。宫本茂说："只要是漫画，我都喜欢。"

宫本茂喜欢在乡间探索，他喜欢调查山坡、河床和小峡谷，他爬遍了山洞，没有地图仍四处漫游，并且对于自己的发现总是惊叹不已。他会带着笔和纸，将发现的地方画下来。他对于卡通创作非常认真，会为自己的原创角色赋予生命和个性，然后将其制作成漫画册。上高中的时候，他还创办了一个漫画俱乐部。

1970年，宫本茂进入了金泽市立美术工艺大学，5年后终于毕业（他经常跷课），得到了工业设计的学位。宫本茂觉得自己当不了专业漫画家，所以才决定上大学。不过由于修的是工业设计专业，他仍然可以画画。在学校里，他玩到了最早期的电子游戏，并且培养了在电子乐方面的兴趣：Nitty Gritty Dirt乐队、Doc Watson和甲壳虫都是他的偶像，他学会了弹吉他和五弦琴，不过他最喜欢的还是设计玩具。

有趣的公司

An Interesting Company

宫本茂觉得自己可以设计电话或者其他消费产品。他想在一个能够"创造出热门产品"的地方工作。但是他知道他并不适应日本企业的严格制度，他不知道自己该何去何从。于是他的父亲联系了一个家族的老朋友：山内溥，位于京都的任天堂公司的社长。宫本茂回忆说："当时任天堂不仅做娱乐器械，还有儿童车和战斗模型。我想，这是多么有趣的一家公司啊，他们肯定会让我做想做的东西。"

早在宫本茂的父亲诞生之前，任天堂就已经是一家"有趣的公司"。任天堂由京都商人山内房治郎创立于1889年，即明治22年，公司原名叫"任天堂骨牌"，原本是一家很小的公司，专门制造花牌。花牌是一种任天堂至今仍在生产的日式扑克牌，其面积相当于GBA的卡带大小，上面有各种图案，例如夜莺、樱花等。一副牌有48张，用高质量的硬纸板印刷，因此它的厚度是普通扑克牌的两倍，而价格是其三倍。

最早的任天堂总部是一座只有两层的楼，靠近鸭川，位于京都六条与木屋町的交界处，那里距离繁华的京都市中心只有几分钟的车程，不过现在那里已经是一个沉寂的街道，只有一些小店铺仍然开张，还有一些毫无特点的酒吧和旅馆。还保留在那里的旧任天堂总部是一座几乎已经人去楼空的水泥楼，大门上有个锈迹斑斑的招牌，上面从右到左写着"山内任天堂"。木屋町是整个小镇的发源地，1889年任天堂成立时，那里聚集了大量的赌坊和妓院，到现在则变成了柏青哥店和挂着按摩院招牌的妓院。

刚成立时的任天堂与那时的风气非常合拍，花牌就是一种很正式的赌





■任天堂推出的电子鼓。



▲任天堂的发家之本——花牌。

博工具。山内家的牌是用桑树皮以手工压制的，质量无与伦比。好赌的赌徒们都要求使用任天堂的花牌，因此任天堂生产的“大统领”牌花牌很快成为京都乃至附近的大阪市最流行的花牌。当时日本黑帮开设了大量赌场，使用的都是任天堂的花牌，而职业赌徒每玩一局都要使用一副新牌，这让任天堂的利润源源不绝。

1907年山内房治郎开始制造扑克牌，让任天堂成为第一家生产扑克牌的日本公司。后来任天堂不断发展，但是直到1949年，其所经营的领域仍然局限于牌类产品。山内房治郎的曾孙山内溥在21岁那年成为任天堂第三代社长，他刚上任，就炒掉了父亲和祖父时代留下的所有老干部，连他的亲戚也没有幸免。山内溥此举的目的就是要对任天堂有绝对的统治权。山内溥将工厂搬迁，并且引入了现代化新技术。1953年，任天堂成为日本第一家生产现代化塑料制扑克牌的企业。1959年，山内溥获得了迪士尼的角色授权，在牌的背后印上了米老鼠等形象，其销量自此迅猛提升。

山内溥还让任天堂成功上市，使得这个家族型企业在大阪证券交易所挂牌。募集到资金后，山内溥开始进军其他领域，包括：速食食品、出租车公司、计时收费的爱情旅馆。到了1969年，山内溥对于这些投资的回报很不满意，他决定发展任天堂的强项，即其在玩具和游艺方面的声望。于是他成立了游戏部门，该部门的灵魂人物是两位京都人：公司总事务经理今西弘史和原花牌印刷机维修技术工横井军平。

横井军平的发明是游戏部门生存的基础，他创造了大受欢迎的Ultra系列玩具，包括可以延展和收缩的塑料手，在室内使用的棒球自动发球机，以及玩具潜望镜。不过任天堂的第一款大热门产品是与夏普合作开发的光线枪，利用了太阳能电池技术。横井军平与夏普的上村雅之一起开发了一种玩具枪，能够“射出”细细的光线，光线射到目标，就会通过太阳能电池触发一个电路，通过磁铁摆放在一起的塑料“啤酒瓶”就会变成碎片。横井军平与上村雅之的合作很愉快，后来横井军平将上村雅之招到了任天堂。

任天堂的这种光线枪竟然卖了一百多万套，山内溥和横井军平决定更大规模地开展此业务。1960年代席卷日本的保龄球热那时正在退烧，任天堂借此机会横扫日本各地的保龄球馆，将闲置的老式保龄球道改造成“镭射陶土靶场”，玩家站在球道的一边，使用装有光线枪技术的大型步枪射击球道另一边的“陶土企鹅”。这种靶场大获成功，但是很快就因为日本经济的萧条而衰落。

尽管如此，任天堂已经在高科技娱乐行业打响了名号，拥有很多了解设计和市场推广的杰出员工。在这种情况下，山内溥开始注意到一个新的增长趋势：在家中电视机上玩的电子游戏。1977年，他获得了Magnavox公司的奥德赛主机的日版发行权。任天堂推出的主机并不是基于1972年的原版奥德赛，而是Magnavox后来在《Pong》家用机版的热潮中设计的改良版主机。雅达利的《Home Pong》在1975年成为热门的圣诞礼物，第二年总共有75家公司宣布推出相似的产品，其中就包括Magnavox。一家叫做Epoch的日本公司已经通过《TV Tennis》打入该市场，这是一款黑白的网球游戏机，原始到无法在画面中显示分数，玩家通过点击筐体前面的塑料旋钮进行操作。在山内溥的坚持下，任天堂通过引进Magnavox更为先进的彩色奥德赛主机技术，于1977年推出了Color TV Game 6。

与当属多数日本公司推出的具有未来感的黑色或金属色游戏机相比，CTVG6的亮橙色以及弧形边角显得别具一格，给人以玩具的感觉。而在主机内，正如其名所示，采用了彩色的画面，共有网球游戏的六种不同玩法。该主机的售价是9800日元，在当时来说是相当昂贵的，不过它获得了成功，同年就推出了更高级的后续机种CTVG15，游戏变成了15款，并且控制器与主机不再是融为一体，而是采用了分离式设计。这两部主机都卖了一百多万台，日本电视游戏市场的雏形逐步形成。

然后，宫本茂走进了山内溥的办公室进行求职面试。



初期

The Early Period

那时他24岁，满脸雀斑、头发蓬松，一脸呆相。他把自己的新发明放在了山内溥的面前。那是一个为儿童设计的衣架，边缘很柔软，上面还有卡通图案，有大象、有小鸟、有小鸡。宫本茂就这样被聘请为任天堂的第一个美术设计师，被指派到策划部门。“我被聘为见习设计师，不过基本上我是可以独立做设计的，因此我后来承担了很多设计工作。”

那是在2003年7月14日，我们坐在任天堂新总部一楼一个俭朴的会议室里，那里就在京都车站的南面。这幢新建筑是纯白色的，形状就像个大方块。在京都车站的顶楼可以很清楚地看到这座大楼，还可以看到楼外旗帜上飘扬的“任天堂”三个大字，这个名字对于一家以制造赌博用牌起家的公司实在是再贴切不过的了。

会议室的墙壁以大楼的外墙一样是一片纯白，地板上摆着8张皮革矮椅，围在一张长会议桌旁边。一部巨大的宽屏电视和一架DVD播放器占据了会议室的一个角落，整个房间几乎没有什么装饰。两个年轻女子穿着NGC的主题蓝色，为我们端上了冰绿茶。我问宫本茂在任天堂的第一份工作是什么，他安静地想了好久才回答我的问题。毕竟那已经是很久很久以前的事了。最后他说：

“他们让我做的第一件事情，我从事的第一个项目是做游戏机的包装设计，那是我们开发的两款游戏，叫做《Racing 112》和《ブロック崩し》。游戏硬件设计师告诉我游戏的特点，让我据此设计外观。”这实际上与当初宫本茂构想的工作内容很接近，只是他设计的并非舒适的电话，而是游戏机和控制器。

宫本茂后来想要对CTVG6和15的设计进行改良。他说它们很不方便，并且不易于理解：“它们很糟糕。我希望让我的设计更加有趣。例如《ブロック崩し》的机体设计成可以右手玩，也可以左手玩。而对于《Racing 112》，我觉得有一个变速杆是很重要的，因为有那样一个控制器用来换挡很有趣。”

《Racing 112》中的赛车游戏共有112种变化，主机前端的按钮让玩家可以控制速度和汽车的数量、道路的迂回方式、护栏等。这些按钮对于此类游戏机来说是非常常见的，但宫本茂为其添加了图板用来替代原来简单的文字说明，图板直观的图标帮助用户立刻就理解该设备的功能，而不需要看说明书或者去看那含义模糊的文字。

这种设计感觉成为宫本茂在任天堂所设计产品的精髓，他将其视为自己的主要工作。“这是人体工学。”他说，这是一种艺术与科学的结合，创造自然而流畅的人机界面。从一开始，宫本茂的设计就体现了这一理念。虽然任天堂主机的内部与其他很多电子游戏机是基本相同的，但控制器的设计让任天堂的主机鹤立鸡群。

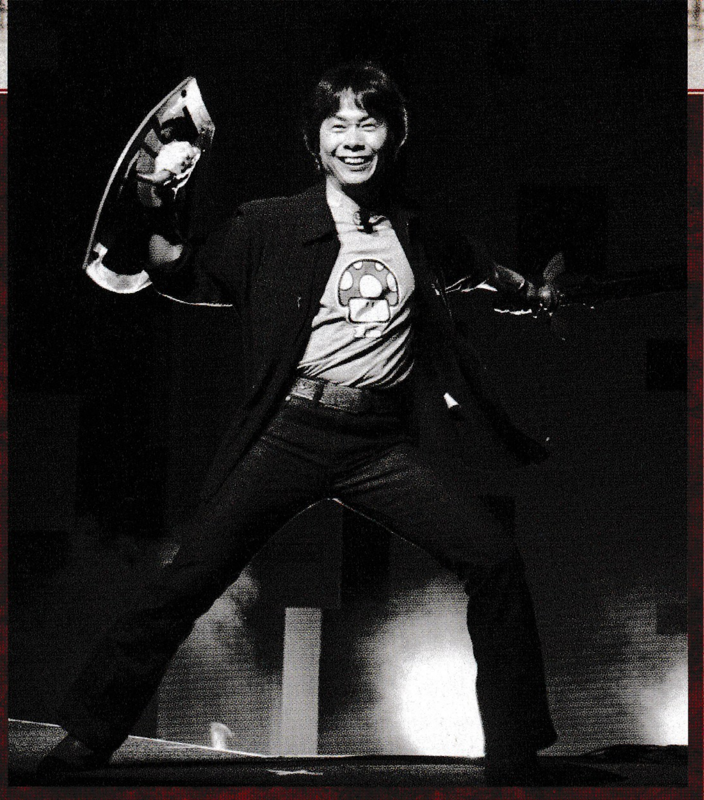
到1978年，他仍然是策划部门的一个助手，因此他接下来的工作相对平庸。任天堂在家用机市场上打响了名头之后，开始转向新兴的街机市场。这主要是受到了《太空侵略者》大成功的刺激，《太空侵略者》的需求量越来越大，无数的公司加入到此热潮中，包括任天堂也开始生产星际战争题材的街机游戏。任天堂做的游戏叫做《太空狂热》，宫本茂设计了游戏中的角色。任天堂显然很喜欢他做的东西：随后他接着绘制了《警长》(1979年)和《太空火鸟》(1980年)的

角色，他还设计了《警长》和《雷达示波器》的街机筐体插画。

在这些年里，任天堂经历了一些重要的变迁。山内溥需要更有创意的产品，于是他让横井军平设计一种玩游戏的不同方式。横井军平想到了Game & Watch系列掌机产品，当时Epoch等公司已经推出了不少掌机产品，但多数都是使用了发光二极管(LED)技术，因此这些游戏都发着微弱的红光。而Game& Watch则是使用了LCD技术，让画面可以显示相对细腻的卡通画面，不过这些画面只能通过开关造成移动的幻象。通过任天堂设计师的娴熟技巧，画面中的动作显得相当出色。Game & Watch系列获得了难以置信的成功。

当时任天堂的另外一个重要改变就是成立了美国任天堂分公司。山内溥派出他的女婿荒川实到纽约率领美国分公司，最初的目的仅仅是将任天堂的街机引入到美国。最初的一些游戏都惨遭失败，《警长》和《太空狂热》都是模仿其他公司的作品，在美国显得非常落后。不过《雷达示波器》在东京成为最流行的街机游戏之一，几乎是仅次于《吃豆人》。

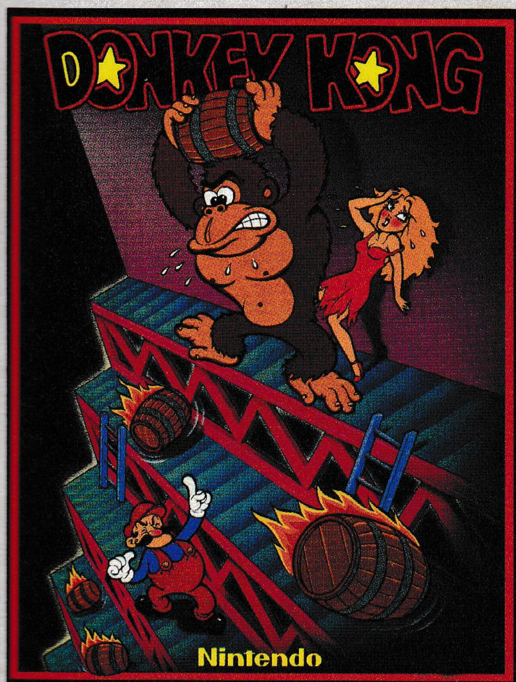
荒川实认为《雷达示波器》在美国也会大获成功，于是他让日本调拨了3000台，这花掉了美国任天堂的全部预算，通过轮船运到美国时已经过去了四个月。那时《雷达示波器》在日本已经开始疲软，而在美国推出时几乎无人问津。更加令人失望的是，《雷达示波器》是市面上最贵的街机之一。美国任天堂仅勉强卖出了1000台，还有2000台闲置。荒川实需要另外一款游戏将这些闲置的街机废物利用，于是他让山内溥派人设计这样一款游戏。当时惟一有空的设计师只有宫本茂。



大金刚

Donkey Kong

在宫本茂的游戏诞生之前，电子游戏的设计多数都是需要运气的过程。游戏从设计到编程经常都是由一人全部包办，这意味着成功的游戏设计师必须要有充满创意的左脑，这样才可以不断挖掘出新鲜有趣的设计概念；另外还要有充满科学智慧的右脑，将创意转化为电脑程序。当然，在当时编程的能力远比设计能力重要。一个普通的游戏设计能有好的程序就可以好卖。游戏设计再惊人，如果程序一团糟也是毫无用处的。



1999年在游戏开发者大会的基调演讲中，宫本茂拿出一张《太空侵略者》的图说："在我开发《大金刚》之前，程序员和工程师要负责游戏设计。在那个时代里，工程师甚至还要自己画画和作曲。这是多么恐怖的时代啊！"

宫本茂对于设计很拿手，但是之前从未开发过游戏，也不知道该如何为电脑编程，如果是在雅达利他肯定找不到工作。那么山内溥为什么会觉得宫本茂可以构思出一部革命性的作品呢？

宫本茂自小喜欢探索，他的爱好在大学年代里也没有改变。"当我进入金泽市的大学时，那是一座对我来说完全陌生的城市。我非常喜欢到处走，每次到处走时都会发生一些事。我会穿过隧道，当走到另一边时，将会有完全不同的景致霍然展开。"

当硬件的性能足够强大，让他能够将想像中的世界呈现时，这种探索和发现的过程成为宫本茂游戏的特色所在。不过他第一款游戏的成功主要依靠他在角色设计方面的天赋，以及他对史诗故事的热爱。《大金刚》的故事结合了《美女与野兽》和《金刚》，这两个故事都是他的最爱。大金刚的主人马里奥的设计是宫本茂的独创性和当时技术限制的产物。1993年宫本茂曾说："我不知道该如何创造一个很酷的角色，所以就创造了马里奥。"宫本茂说马里奥又不帅又不英雄，只不过是一个矮个子的、不屈不挠的大胡子男，是所有人在灾祸面前都会化身而成的英雄，然而"正是这种平凡让他充满魅力。"

无名小卒成为英雄的主题在日本的作品中很常见。在宫本茂的时代里就有很多现成的例子，例如近乎国民级的《哆啦A梦》的主角康夫。在其他日本娱乐作品中也有无数类似的平凡主角，例如《ダメおやじ》中经常被欺负的傻老爹，还有被评为"日本电影史上最受人喜爱角色"的孤独流浪汉寅次郎。

不过这并不是说马里奥是个糊涂虫或流浪汉，他是一个和蔼可亲的角色——他是我们的父亲、叔叔或者邮递员，又或者是小弟弟，或者就是我们自己——他是一个平凡英雄。他不是超级英雄，但我们可以从他的身上找到共鸣。

为了刻画这个矮胖的反英雄形象，宫本茂画了个大鼻子和大而圆的眼睛。马里奥之所以有个大胡子，是因为当时的硬件机能还没有办法呈现嘴的图案，他还戴着一副手套，这样能让人看到他走动时手臂的动作。之所以戴上红色的帽子，是因为可以掩盖跳动时头发无法跟着飘动的不真实感。也就是说，马里奥的形象是竭尽所能在当时技术容许的条件下实现一个生动的、卡通化的角色。其效果显然是令人印象深刻的。

《大金刚》是第一款先从剧情开始设计的游戏。虽然也有其他游戏拥有基本的剧情，但都是在游戏做好之后才牵强地加上的，而在《大金刚》中则是先设计好了原创角色、相貌及其动机，然后才根据他们设计游戏系统。

在1980年，经常会有各种各样的游戏类型被发明出来，就像早期的电影一样。首先是《Pong》、《Breakout》那样的"方块"游戏，然后是《太空侵略者》那样的太空游戏，接着是《吃豆人》的"迷宫追逐"游戏。《大金刚》是一种全新的游戏类型，一种统治了整个80年代末和90年代初的游戏类型，宫本茂称之为"奔跑/跳跃/攀爬"，后来这种游戏被定义为"平台动作"(Platform)游戏，名字的由来是游戏中主角在其上跳跃和攀爬的平台。

宫本茂在访谈中说，最开始这款游戏根本就不是"奔跑/跳跃/攀爬"，"最初它可以说是一款体育游戏——游戏人物可以在跷跷板上上窜下跳，但是横井军平想要一款可以在跷跷板上弹跳，并且不断往高处弹的游戏。"他笑着说，"但是我们不知道该怎么做；那真是太难了。如果是跷跷板的话，站在一边，另外一边就会向上移动，跳得越用力，另外一边也弹得越高。这个概念想起来很有趣，但是我们做不了。"

另外一个他做不了的概念是《大力水手》。宫本茂的第一款游戏原本是不需要他设计角色的，任天堂正在与King Features Syndicate谈《大力水手》的授权。宫本茂构思了一个游戏：布鲁托从大力水手那里抢走了奥莉芙，于是大力水手穿越重重障



碍，拿到了菠菜，然后"砰！"——把布鲁托打飞，结束该回合。然后任天堂最后没有得到授权，因此只能让宫本茂自己设计原创角色。

由于横井军平的跷跷板概念没法得以实现，宫本茂对设计进行了变更，在他的这个新设计原型中，木桶中斜坡上滚下来，主角要用梯子爬上爬下躲过木桶。不过宫本茂渐渐觉得让主角自己跳过木桶会更加有趣，因此Jumpman(马里奥最初的名字，灵感源自岩谷辙的Walk-man和Pac-Man)就这样诞生了。宫本茂承认，当他在设计自己的角色时，仍然对大力水手念念不忘。

"即使是在大力水手的授权谈判失败后，我仍然在考虑大力水手和布鲁托以及奥莉芙之间的关系。他们的关系其实是有点友好的。他们不是敌人，他们是友好的对手。但是我需要不同的角色，主角、又大又壮的家伙以及美丽的女子……呃，那个，奥莉芙当然不是美女。我想我要做个美女取代她(笑)。"

"但是有点奇怪的是，我为什么要把游戏叫做《大金刚》呢？主角明明是马里奥啊！但是大金刚的特征在他们之中是最鲜明的，我觉得应该是以游戏中最强的角色定名。"

《大金刚》比当时的多数游戏有着更丰富的游戏性，这也是源自宫本茂对日本漫画的热爱："仔细想想，那时虽然不是故意那么做的，但是最后还是把大金刚设计成传统日式四格漫画的风格了。那种以四个不同的块讲述故事的方式对我来说仿佛是一种本能，因此从开始到最后我设计了四个不同的画面。这个是编程人员能够做到的，但是他们告诉我在那时我相当于是让他们制作了四款不同的游戏！"

宫本茂在访谈中说："我觉得《吃豆人》是第一款真正用心设计的游戏，那时并没有设计师，因此多数游戏实际上没有任何设计可言。那时我曾经夸口说自己是世界五大游戏设计师之一，这是因为那时只有很少的艺术家参与游戏设计。"

《吃豆人》在设计和串场动画方面表现出创新性，但是并没有讲述剧情，它的幽默小插曲只不过是游戏角色的即兴演出。而《大金刚》是最早讲述了完整剧情的游戏。

美国任天堂的员工第一次玩到《大金刚》时充满怀疑，他们觉得这款游戏玩起来还算可以，但是太另类了；他们需要一款流行的射击游戏或迷宫游戏。但是那时总部安排的只有这款游戏，于是他们只能硬着头皮准备在美国推出该作，并且将游戏剧情翻译成英语，印在街机筐体上。他们觉得Jumpman在英语中不容易记，就在他们为应该取什么名字而烦恼时，他们的房东走了进来，要求他们赶紧把租金给结了。他的名字叫Mario Segali。

最终，宫本茂独特的动作和剧情设计让《大金刚》在美国和日本都大获成功，甚至最终超越了《吃豆人》和《太空侵略者》。美国任天堂就此上了轨道，赚了几百万美元。而宫本茂也因而被批准开发更多的游戏。

在1997年的著作《Kids' Stuff》中，宾夕法尼亚州立大学教授Gary Cross探讨了授权角色玩具的魅力，此类玩具从上世纪30年代就开始吸引了广大的人群。"消费者购买此类玩具的意义不仅仅是多了个玩物，而是进入了这个知名角色形象所在的幻想世界……"

同理，《大金刚》的玩家也成为了故事的一部分。Cross说即使是在大萧条时期，父母仍然会花一点钱买个米老鼠午餐盒，因此《大金刚》角色的关联产品直接转化为销量也就不足为奇了。《大金刚》至今仍是有史以来最畅销的街机游戏之一。

电子游戏在诞生之初是面向成年人的娱乐，但是家用游戏机的广告开始面向父母和儿童，儿童开始渐渐成为游戏的主力军，他们将大把的时间花在游戏上，甚至为了玩游戏而到灯红酒绿的酒吧和舞厅等场所。这种现象让雅达利的创始人Nolan Bushnell灵机一动开办了结合披萨和街机厅的特殊餐馆，装修得色彩鲜亮，目的就是要吸引儿童，这就是创办于1977年的"Chuck E. Cheese"连锁餐馆。

《大金刚》就在这个游戏产业主力逐渐过渡到儿童的时期推出，凭借鲜艳的色彩和卡通化的表现力吸引了大量儿童，游戏的画面、动作和音乐都让它看起来像是一部动画片，而能够控制游戏中的动画人物让孩子们完全着迷了！心理学家Marsha Kinder在1991年对任天堂现象的分析中说，任天堂的多数游戏都有俄狄普斯幻想情结，因为当时任天堂的多数流行游戏中都有一个小小的、不起眼的角色，他们逐渐成长，与力量远远强于自己的敌人战斗，有时候还从他们手中救走女子。

儿童对于此类小孩子击败大怪物的故事总是充满兴趣，而控制性让孩子更加投入其中。在《再造漫画》中，Scott McCloud指出了电子游戏控制性的重要，并将其与超级英雄漫画相比较。"超级英雄首先是一种角色扮演，漫画有着让读者投入其中的原始魅力……但是电子游戏已经让漫画无地自容，并且在未来它将越来越强。"

在不同文化氛围中的孩子们对于游戏都有着相同的热爱，对此最好的说明是1997年日本的英文教科书，其中有一课叫做《马里奥多少岁？》，这节课中描述了两名日本人与两位外国中学生在玩SFC的时候谈到了马里奥：

Ken：Sarah，你知道马里奥吗？

Sarah：当然知道了，他在美国非常著名。

Yumi：哦，是吗？

Paulo：马里奥虽然年纪不小，但是他很可爱。

Yumi：喔？他多少岁了，Ken？

Ken：我不知道。可能有35岁了吧。

宫本茂不仅知道操作的重要性，他对于如何操作也很有一手。例如跳跃这个功能就让简单的人物动作变得很有趣，玩家能够完全控制马里奥的跳跃将会更有趣。当他开发接下来的游戏时，这成为一个标志性的特征。那时任天堂已经决定于1983年推出一部电视游戏机。

把超级马里奥搬回家

Coming Home:Super Mario Bros.

1983年，日本的游戏市场已经非常拥挤，那一年有不下于五家公司推出了游戏机，包括Tomy、Takara、Epoch和世嘉。那时日本市场的多数游戏都是差不多的，并且都非常昂贵。Commodore日本分公司的Max Machine售价达34800日元，Bandai版的Intellivision售价达49800日元，Tomy的Pyu-Ta售价达59800日元。世嘉的SG-1000(1.5万日元)和Epoch的Cassette Vision(13500日元)是最有价格竞争力的，可是他们都过于原始。

简单地说，日本市场的拥挤令人难以置信，消费者被花样百出的产品搞得不知所措，而这个混乱的市场一直缺少一个领导者。山内溥看到任天堂进入游戏市场后一直很顺利，于是想要通过一款便宜而强大的游戏机统领市场，将各种杂鱼主机们赶下货架。

这款主机就是Family Computer，或Famicom，它于1983年7月15日推出，售价14800日元。它上市后即大获成功，前两个月就卖出了50多万台，并且仍在强势热销。首发的游戏有《大金刚》、《大金刚Jr.》和《大力水手》——任天堂终于获得了大力水手的授权，但却不是由宫本茂设计这款游戏。宫本茂最新街机游戏





《马里奥兄弟》也在那一年9月推出，这款游戏中出现了《大金刚Jr.》中另外一个版本的马里奥，但是这次他穿上了绿衣，并更名为路易。

在《马里奥兄弟》中，马里奥与路易的背景故事开始逐渐成型。由于游戏是发生在下水道，有着纵横交错的巨大绿色水管，因此宫本茂和他的团队将马里奥和路易的职业设定为水管工。那么，哪里会有这么复杂的下水道水管网络呢？纽约立刻成为首选。最初他们想要让马里奥和路易能够直接攻击敌人，而不是像《大金刚》一样只会躲避。之所以将乌龟作为主要的敌人，是因为宫本茂需要一种翻身后显得很无助的动物。其他敌人包括螃蟹和巨大的苍蝇。他们想要让马里奥跳到动物身上将其打败，但是在程序上无法实现，因为程序要识别马里奥是碰到了乌龟的上方还是侧面，这需要有一种非常复杂的运算法则。于是宫本茂想到了另外一种方案——用头去撞上面的平台，让上面的敌人翻身，然后马里奥可以将四脚朝天之后的敌人踢飞。

1985年，随着《超级马里奥兄弟》的推出，"FC热潮"进入鼎盛期。这是宫本茂做过的最复杂、最长的游戏，融入了《大金刚》的剧情元素和《马里奥兄弟》的游戏深度。这款《超级马里奥兄弟》是如此的复杂，以至于不得不在游戏卡带里外加了一块MMC-1处理器芯片。并且作为一款家用机游戏，它拥有街机游戏缺少的东西：一本详细的说明书。虽然游戏本身没有开场动画，《超级马里奥兄弟》说明书的第一页描述了游戏的故事：

有一天，和平的蘑菇人王国被库巴入侵了，这个乌龟部落以他们的黑魔法而著名。热爱和平宁静的蘑菇人被变成了石头、砖头，甚至田野里的庄稼，蘑菇王国就这样变成了废墟。

能够解开蘑菇人魔咒，让他们回复原貌的只有一个人——蘑菇国王的女儿碧奇公主。不幸的是乌龟王库巴抓走了她。

故事的主角马里奥知道了蘑菇王国的困境，于是开始了一场将蘑菇公主从邪恶的库巴手中拯救，并恢复蘑菇王国的冒险。

你就是马里奥！将蘑菇人从库巴的黑魔法中拯救出来就靠你了！

在《超级马里奥兄弟》之前，这种介绍性文字在家用游戏中很常见，但是都没有让人如此融入到故事中。由于游戏中的过场画面并不多，这种文字介绍就显得尤其必要。说明书的后面几页非常流介绍了每个敌人，并简单描述了他们的特征。人物介绍在之前的游戏中并不是没有过，但是由于《超级马里奥兄弟》的故事和角色被改编为漫画、电影、电视剧和儿童读物，因此需要让宫本茂世界中的这些角色有更多的个人魅力。

《超级马里奥兄弟》中马里奥的能力有些是来自之前的游戏，有些则是全新的概念，来自宫本茂最喜欢的故事。他从《爱丽丝梦游仙境》中借用了魔法蘑菇的概念，它会让马里奥变成巨大的超级马里奥；他从《星际迷航》中借用了扭曲空间的概念，玩家可以利用这个秘密地点直接跳到最后一关。

《超级马里奥兄弟》是当时最长、最复杂的电子游戏，早期的多数游戏包括《大金刚》都是发生在单个画面中，或者是几个连续的重复画面。而《超级马里奥兄弟》引入了"卷轴"的概念，画面随着马里奥的前进徐徐展开，它并不是第一款"横向卷轴游戏"，但是它比之前的任何一款游戏都要流畅，它非常巧妙地应用了这种技术。

《超级马里奥兄弟》成功后，市面上出现了一本攻略书，绘制了《超级马里奥兄弟》的详细世界地图，包括所有敌人的位置、隐藏地点和魔法蘑菇等升级道具，这本书很快成为最畅销的书籍之一。马里奥漫画也紧接着出现了，首部动画电影《超级马里奥兄弟：碧奇公主拯救大作战》也在1986年上映。这部电影的开场是这样的：一天夜里马里奥在家玩FC，突然游戏中的人都从电视里走了出来，他想要拯救碧奇公主但是失败了。第二天上午，路易跟他说这肯定是场梦。又过了一天，马里奥正做着有关碧奇公主的白日梦，突然出现一只奇怪的狗状生物，将马里奥兄弟召唤到了蘑菇王国。

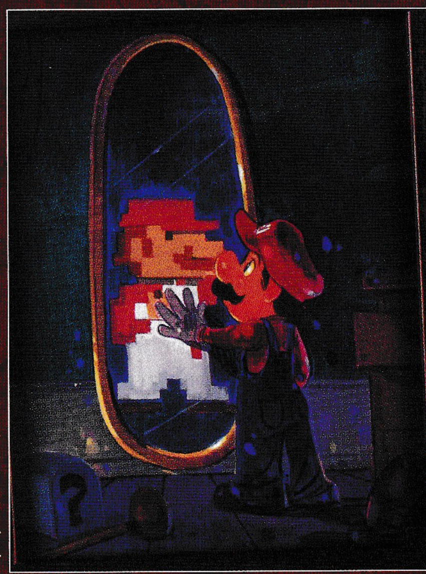
马里奥的这批相关周边很快就打入美国，真人电影、电视剧以及一部叫做《任天堂漫画系统》的系列漫画陆续推出，这些作品伴随着马里奥的游戏续作，让马里奥的世界观逐步充实圆满。

2003年在东京大学的一次演讲中，宫本茂说："开发了《超级马里奥兄弟》后，我只是提出原创概念，然后将余下的交给新手。我当上了开发指导后——那时已经在制作《马里奥》的续作和《塞尔达》，两个项目都由我负责，我觉得我都快死了。"这样的工作压力让宫本茂移交了《超级马里奥兄弟2》的绝大部分开发工作，自己专心投入于《塞尔达传说》。接手《超级马里奥兄弟2》的手冢卓志是一位甚少为人提及的幕后英雄，多年来他一直是宫本茂的左臂右膀，在《超级马里奥兄弟3》、《塞尔达传说 诸神的三角力量》等游戏中都是主力制作人员。

在创造《塞尔达传说》时，宫本茂的童年回忆喷涌而出，他创造了一个叫做海拉尔的巨大世界，与一条路闯到底的《超级马里奥》游戏不同，玩家可以在海拉尔世界自由移动，玩家要找到重要的道具并解开谜题，以征服九大迷宫，并完整冒险。《塞尔达》不仅是那时FC最大型的游戏，也是第一款在主角死后仍然不会结束的游戏——玩家可以将游戏数据保存到磁盘中，然后从上次的保存点开始游戏。《塞尔达》的世界如此庞大，以至于玩家必须要存储游戏进度。"《塞尔达》太特殊了，我们都担心人们不知道该怎么玩。"前美国任天堂总裁荒川实回忆说。任天堂的游戏测试人员也是在十几个小时的游戏时间后才开始真正感受到游戏乐趣，而即便是经历了这么长的游戏时间，他们仍然需要在日本任天堂员工的指引下进行游戏。由于担心玩家们在游戏中会不知所措，任天堂给年轻的冒险家们带来了一个贴心的服务：一个1-800电话咨询热线。到1990年，负责在电话热线里为玩家答疑的雇员数量从4名增加到了200名。

《塞尔达传说》的游戏最后还出现了制作人员列表，这在1986年是极为罕见的，甚至到了90年代初也很少在游戏中出现设计者的真名。这是因为游戏公司管理者不希望他们的制作人出名后被其他公司挖走，不过这在经常采用终身雇员制的日本不算是个大问题。即便如此，在《塞尔达传说》的制作人员列表中，宫本茂和他的联合制作人仍然是以假名出现的，宫本茂(Sigeru Miyamoto)叫做S. MIYAHON，因为"本"在日语中可以是moto，也可以是hon。(有趣的是，山内溥社长也在列表中以"执行制作人"的身分出现)

在1995年的一个访谈中，当问到他的游戏是否"幽默"时，宫本茂说这主要因为"我们是关西人"。关西地区包括大阪、京都等地，关西人很聪明而幽默，并自豪于能够逗人发笑。即使是在谈论严肃的话题，他们也常爆出一两个笑话。不过《塞尔达》虽然也有一些幽默的场面和角色，但是这款游戏的整体风格比《马里奥》严肃得多。如果说《马里奥》是在《大金刚》喜剧性元素上的拓展，那么《塞尔达》则是描述善恶大战的黑暗而严肃的主题。



未来的游戏

Future Games

时移势易，宫本茂仍然被认为是世界最优秀的游戏设计师之一，在《连线》杂志的2002年Rave Awards中得到了“最佳游戏设计师”提名，但是并没有获奖。新的《马里奥》和《塞尔达》游戏仍然是任天堂游戏阵容中的亮点，但是他们的发售日不再像过去那样是惊天动地的大事。《阳光马里奥》在引起旋风的索尼PS2《横行霸道：罪恶都市》面前连一阵小风都没有刮起。

“《横行霸道》系列”由苏格兰游戏开发商Rockstar Games开发，它与宫本茂那色彩斑斓的童话世界截然相反。我的两个小表弟(那时分别是14岁和10岁)曾在一个夏天向我介绍了《GTA3》中的强盗主角如何在重要时刻恢复HP。马里奥通过收集金币填满他的HP槽，而《横行霸道》的主角要多做一些收集工作。我的两个小表弟抢劫了一辆汽车，杀死了司机，径直开往红灯区，找了个妓女，把她带到黑暗的小巷子里。他们告诉我：“汽车必须要完全隐蔽起来，否则她就不跟你做了。”他们看着汽车上下起伏，听着女孩的呻吟声，然后玩家的HP就恢复了。

完全复原后，主角走出了汽车，然后我的小表弟喊着：“杀了妓女！”他哥哥指挥着主角拿个棒球棍上前把妓女打死了，淌了满地的鲜血。然后一个典型的电子游戏场面发生了：一堆钱冒了出来，在地上旋转着，像加一条命的蘑菇一样闪着光——这是主角为她的性服务支付的报酬。然后两个小男孩指挥着主角拿了钱溜之大吉，抢劫了另外一辆汽车，将警察远远地甩在身后。

“我不知道那种极限的题材能有多长的生命力。”宫本茂在《连线》的访谈中说。尽管如此，《罪恶都市》的设计师Leslie Benzies赢得了《连线》的大奖，而宫本茂落选了。评论家说《GTA》有趣的地方并不是极度的暴力和性内容，而是它华丽的游戏界面。一位美国游戏设计师说：“《横行霸道》其实是《塞尔达》的一个变种，因为《塞尔达》发明了让玩家可以自由探索的大型世界的概念。”

在1999年游戏开发者大会的采访中宫本茂说：“很多人觉得我应该拍电影。但是我不想成为一个制片人，我想成为一个快乐的制造者。对我来说，游戏设计就像通过音乐和诗歌表达情感一样——我一直在尝试新的创意，我们使用电影过场刺激玩家的情感——但是这毕竟只是游戏开发的一小部分，我们不会将太多的精力浪费在预渲染的CG上。”

虽然宫本茂是电子游戏剧情应用的先锋，他所指导的游戏都不会花太多时间讲述漫长的剧情。因此他的很多游戏都是围绕拯救公主的简单剧情，很少有什么变化，宫本茂说他更注重独特而深入的游戏性。真正将游戏剧情表现力发挥到极致的，是日本的RPG。

3 冒险与幻想：日式RPG

Quests and Fantasies: The Japanese RPG

2003年4月1日，日本电子游戏文化发生了一场大地震。两家长久以来的死敌走在了一起，电子游戏发行商Square和Enix成为了一家公司，叫做Square Enix。Enix是一家财务稳健的公司，它的业务深入更多的领域。Enix的LOGO不仅可以在游戏中看到，还可以在漫画周刊中看到。而Square的境况糟糕得多，电影投资的灾难性失败和网络游戏业务的巨额启动费用让它的账簿一片火红。追溯这两家公司的历史，就是追溯一种新游戏类型的崛起——这就是角色扮演游戏，即RPG。

电子游戏文化与其他娱乐一样，也有它自己的一些名人和大师。在美国，史蒂芬·斯皮尔伯格的名字在电影众人皆知，即使是电影圈外也是家喻户晓，电子游戏中有没有像斯皮尔伯格一样的人物呢？在美国，答案是：没有！就算是宫本茂在游戏圈之外也没有多少人知道。那么在日本呢？答案是：有！但并非宫本茂。在名字的认知度方面，日本电子游戏的斯皮尔伯格是堀井雄二，Enix公司《勇者斗恶龙》的设计者。

1975年，福岛康博创办了这家公司，刚开始这家公司专门出版小报型杂志，刊登的都是房地产广告，在1982年之前这一直是他们的主业。直到1982年，由于在开办全国连锁店方面的投资失败，福岛康博决定将几年来在小报出版方面赚到的钱投入到电脑软件市场。他将公司名更改为Enix（这个名字是全球第一台电脑“Eniac”与不死鸟凤凰“Pheonix”的结合），为了招募游戏设计师，福岛康博决定模仿漫画产业的做法。

Sharon Kinsella在她的著作《成人漫画》中说漫画出版商“通过一种漫画比赛体系与新的漫画家进行初次接触……大型出版商的大发行量漫画会向获胜者提供丰厚的奖金报酬。”福岛康博举办了一场类似的比赛，而他对候选者的挑选体现了日本以及美国在游戏设计方面的差异。美国的游戏设计师都是从电脑爱好者中选择，而日本也选择电脑爱好者，但同时也需要漫画迷。

福岛康博在电脑爱好者及漫画杂志中刊登了“Enix游戏爱好者比赛”的广告，他为前三名获胜者准备了百万日元的大奖。这次比赛的三位获胜者分别是森田和郎、中村光一和堀井雄二。当时堀井雄二是流行漫画杂志《少年跳跃》的撰稿人，他提交的是一个PC网球游戏，叫做《Love Match Tennis》。堀井雄二参加此次比赛的原因之一是《少年跳跃》的一位编辑喜欢电脑游戏，他经常在杂志上刊登堀井雄二与游戏相关的文章。

《Love Match Tennis》成为Enix在1983年发行的首批游戏之一。在这款游戏中，玩家通过光标键移动球员，再加一个击球键，就构成了全部的操作方式。它就像一款简单的街机游戏。堀井雄二自己也没有想到这款游戏会获奖，甚至战胜了中村光一得到了第一名。中村光一当时已经是小有名气的业余编程者，经常在电脑爱好者杂志中出现。当Enix将业务拓展到FC平台后，中村光一的一款卡通化的创意对抗型游戏《Door Door》成为Enix发行的第一部作品。

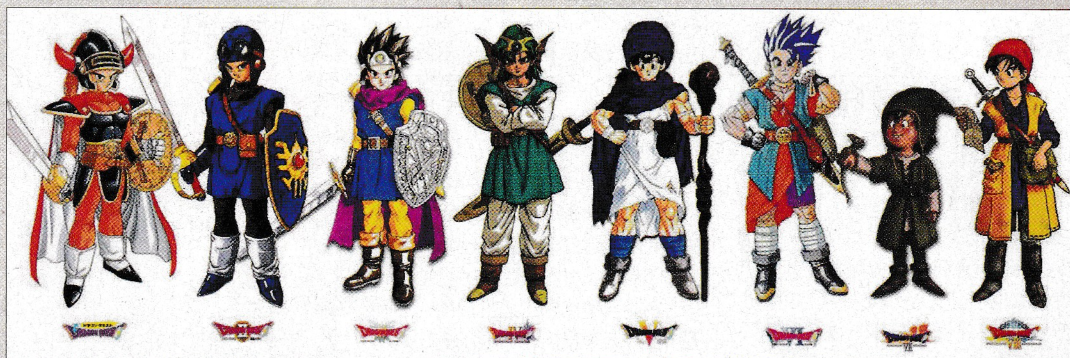
Enix的第二款FC游戏是堀井雄二和中村光一被招聘之后合作开发的PC游戏《海港码头连续杀人事件》的移植版，这是一款以剧情为主的冒险



▲美版《勇者斗恶龙Ⅱ》的封面，完全没有了日版的韵味。

游戏，模仿了当时在美国已经相当流行的文字冒险游戏，主要是用图片和文字讲述剧情，玩家通过文字指令解谜。在《海港码头》中，玩家扮演一个侦探，目标是抓住连环杀人犯，通过各种线索调查多名游戏角色。

1985年在对这款游戏进行移植工作时，堀井雄二和中村光一已经开始受到RPG电脑游戏如《巫术》、《创世纪》等的影响，堀井雄二模仿《巫术》加入了地下城和怪物。堀井雄二写了一篇文章向读者介绍这种新的冒险游戏类型，并刊登在《少年跳跃》。这款游戏获得了很多FC玩家的热爱，他们纷纷将赞美的话写在游戏包装中附带的回函卡上，并且寄到Enix。



作为电脑高手的中村光一和堀井雄二对于复杂的迷宫和数据管理乐此不疲，但是他们意识到RPG对于大多数玩家来说过于复杂了。在1985年之前还没有人认识到这一点，因为那时也只有喜欢技术的电脑爱好者才拥有电脑，才能玩到那些游戏。但是在1985年之后，《超级马里奥兄弟》带动了FC热潮，FC已经进入数百万日本家庭，比普通电脑的普及率高得多。

为了创造他的新作《勇者斗恶龙》，堀井雄二认为首先要让游戏系统易于理解。他需要让玩家有成为主角的感觉，通过与怪物战斗获得金钱、道具和经验值，获得更强的力量、技能和武器，到了游戏的最后，主角就能从很弱的普通战士成长为强大的英雄。

另外一个让《勇者斗恶龙》进入主流的方式是邀请《少年跳跃》超级巨星鸟山明担当人设，增强游戏的漫画感觉，并且提高消费者的认知度。这些都是《少年跳跃》那位对游戏无比痴迷的编辑安排的。而《勇者斗恶龙》的音乐制作人则是主动请缨。杉山光一那时已经为多个电视节目谱曲，已经有相当高的知名度。他是一个游戏迷，也是一位FC用户，甚至曾经在Enix推出的《森田将棋》读者回函中给Enix写过信。看到了杉山光一的回函后，制作人森田和郎就联系了他，问他是不是那位经常在电视上露面的杉山光一。经过几次联系后，Enix问他是否愿意为他们的下一款游戏谱曲，杉山光一当即同意。

虽然有了鸟山明和杉山光一这两个大人物的加盟，1986年5月《勇者斗恶龙》刚刚发售的时候销量还是很低，Enix开始在这个项目上亏损了大笔资金。然而堀井雄二在《少年跳跃》上连续写的多篇文章出其不意地起到了逆转局势的效果，广告中鸟山明绘制的插画也让读者心驰神往，当他们将游戏买回家后，发现杉山光一的音乐比他们所听到的任何游戏音乐更加迷人。《勇者斗恶龙》最终卖出了200多万套，而《少年跳跃》的发行量也从原来的450万本提高到600万本，这与《勇者斗恶龙》的走红不无关系。

由于堀井雄二的名字在《少年跳跃》中频频出现，他的个人声望也随之水涨船高，而那时创造了《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》等巨作的宫本茂仍然没有多少人知道。到了1988年2月10日《勇者斗恶龙Ⅲ》发售时，《DQ》的热潮达到了巅峰——那一天是星期三，很多学生请病假到游戏店门前排队购买游戏，不少小学生在买完游戏回家的路上就被高中生抢劫了，由《DQ》导致的各种社会问题惊动了日本政府，他们规定今后《DQ》的发售日只能定在周末或者节假日。

就像1980年代初美国人用雅达利指代所有电子游戏一样，日本的家长们眼中所有的RPG都是《勇者斗恶龙》，随便让一个成长于80年代的日本人画个"slime"（粘土），他们画出来的肯定是《勇者斗恶龙》中可爱的水滴状怪物史莱姆。《勇者斗恶龙》不仅影响了一代日本民众，也影响了无数的游戏设计师。很快RPG这种类型成为了主流。

MOTHER

从《大金刚》开始，我们看到游戏已经有故事伴随，写故事成为游戏设计师的工作之一。这种趋势持续了大约10年，我们看到很多艺术家进入这个产业成为了游戏设计师。然后，在《勇者斗恶龙》于日本获得成功后，我们看到了一种新的趋势：剧本作者成为游戏设计中的重要力量。就在这时，我被充满期待的作者们厚厚的剧本淹没了，很多著名作家和音乐家都希望制作电子游戏。

——摘自1999年宫本茂在游戏开发者大会中的基调演讲

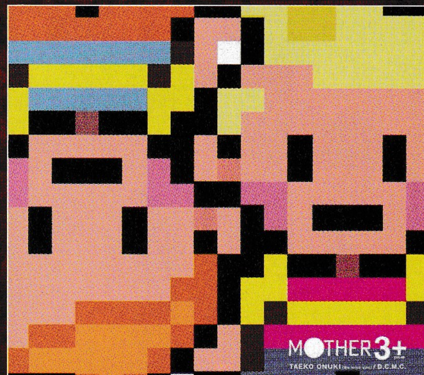
至少有一位游戏设计师对《勇者斗恶龙》的游戏系统并不是很满意，这个人就是宫本茂："我个人对RPG的系统在本质上是抵触的，我觉得在RPG中你被完全缚住了手脚无法动弹，只有在升级之后才被放开了手脚，到最后你会觉得自己很强大了，这是RPG的乐趣，但是从根本上来说，我不觉得这种游戏有什么好玩的。"不过宫本茂同时也指出对于那些对话很多的游戏来说，RPG是最合适的，它能表达作家的声音，能够让小说具备生命。

系井重里就是希望通过RPG表达声音的作家。系井重里出生于1948年，在法政大学上了一年之后就退学了。虽然没有文凭，他还是获得了成功，成为最受欢迎的自由写手，主要为一些著名的厂商写广告，曾为一些流行歌曲写歌词，后来还为鼎鼎大名的宫崎骏吉卜力工作室写作。到了1988年，系井重里为宫崎骏的《我的邻居山田君》配音，让他成为日本家喻户晓的名字。

那一年，已经成名了的系井重里来到了任天堂，他带来了一款RPG的创意，但是宫本茂对于明星却没有什么兴趣。"我的原则是：我们不做依靠名人效应的游戏，如果那人对于游戏本身并没有实质贡献的话。所以我跟他说'如果你觉得只要花那么一点功夫就可以做出好游戏的话，你就错了。'我觉得这话让他有点不悦。但是仔细思考了一下之后，他下定了决心，他说就算让他暂时停止其他的项目，他也愿意投身到电子游戏中。所以我就同意了，从那时开始我们有了共同的目标。"

在宫本茂的帮助下，系井重里开始从事于RPG创意方面的设计，他彻底改变了传统的《勇者斗恶龙》式世界观设计。系井重里在2003年的一次采访中说："我不知道为什么所有的RPG都要设定于中世纪的欧洲，当然RPG的起源是《指环王》，然后他们创作了《龙与地下城》，但是这些都不是不可或缺的东西。"系井重里的《Mother》以童话故事的笔触描绘了一个美国小镇，战斗用的剑被棒球棍取代，城堡里宝箱中的治疗草药被垃圾桶里发现的汉堡包取代。第一个敌人不是史莱姆，而是邻居家的恶狗。系井重里的写作风格让《Mother》比《勇者斗恶龙》更加前卫。因为FC的卡带容量太小，无法存储2000个以上的汉字，因此很多RPG的文本都是用只有50个字母的平假名写的。（还有一个原因是玩游戏的多数儿童还认不了太多汉字）

《Mother》曾被认为是日本的第三大RPG，几乎与《勇者斗恶龙》和《最终幻想》齐名，但是它仅推出了一部续作——SFC上的《Mother2》。在美国，该系列更名为《Earthbound》，可惜其表现并没有达到宫本茂的预期，虽然任天堂为其投放了大规模的广告。《勇者斗恶龙》在日本国外也影响甚微，但是有一款日式RPG让全世界为之着迷。



最终幻想

Final Fantasy

在美国，有不少日本游戏创作者也在主流媒体中享有盛誉，例如：作曲家植松伸夫被《时代》杂志称为“创新者”，入选《时代》的百大名人，文章中称植松伸夫“柔和动人”的曲调让游戏“具备庄严与深度，就像约翰·威廉姆斯的音乐让《星球大战》进入了外太空。”

画师天野喜孝在1997年举办了名为“像天野一样思考”的画展，在纽约和东京各地的知名美术馆举办。

导演坂口博信的第一部电影《最终幻想：灵魂深处》是一部预算达1.37亿美元的项目，有哥伦比亚电影公司注资，从2001年夏季开始在美国各大影院面向粉丝们火热上映。

这些艺术家的国际认知度可能比其他多数日本画家、音乐家或导演还高——当然除了黑泽明外，他们的成功都是因为一款叫做《最终幻想》的FC游戏。

1987年，《勇者斗恶龙》正如日中天的时候，Square公司高级游戏制作人坂口博信正打算辞职，但是他想做完他最后的一款游戏。坂口博信于1984年加入Square，那时他仍是横滨国立大学的计算机科学系学生。在横滨，坂口博信与另外一名学生成为好友，他的名字叫田中弘道，是一个标准的御宅族，经常去秋叶原购买电脑零部件和新游戏。

在田中的Apple II电脑上玩到了《巫术》后，坂口博信爱上了RPG。“它与当时的街机游戏完全不同——它有剧情，你可以玩很久。因此我对这种角色扮演游戏完全，此后我就很少去上课了，我把每个夜晚都留给了《巫术》。”

1983年春，田中弘道和坂口博信希望找到一份做电脑游戏的兼职工作，碰巧有一家叫做电友社的电脑软件公司想要建立一个游戏部门，这个部门叫做Square。这两名学生与另外三名编程者成为了首批员工，他们工作的地方是横滨一个很小的、只有两间小屋子的公寓。坂口博信是这5个人的创意指导，他们开始制作第一款游戏——《死亡陷阱》，这是一款PC冒险游戏，玩家扮演一个荒芜小岛上的最后幸存者。这款游戏在1984年上市后取得了成功，坂口博信和田中弘道决定休学全力投入游戏开发。

同年推出的《死亡陷阱2》获得了更大的成功，1985年，坂口博信指导了一款名为《Cruise Chaser Blasty》的动作射击游戏，角色和动作设计由《高达》的制作商Sunrise公司完成。随着团队规模不断扩大，坂口博信渐渐退出编程工作，开始专注于创意设计与剧本创作。

1986年5月，不断壮大的Square成为一家独立公司，而那时游戏开发的主力也已经从电脑转移到FC。到1987年10月之前，Square在FC和FC磁碟机上推出了不下于11款游戏。那时坂口博信率领着Square A组，负责原创卡带游戏，团队成员还包括伊朗出生、毕业于加州大学的程序师Nasir Gebelli(他能够在五周时间内独立做完一款游戏的事迹在Apple II的圈子里成为传奇)，以及石井浩一和几位程序员。Square A组早期的一些游戏中，Gebelli充分发挥了他的3D图形编程实力，在FC上实现了伪3D的效果，并且可以搭配任天堂推出的3D眼镜，其中有两款游戏的销量超过了50万套。因此Square管理层让坂口博信和Gebelli继续制作3D动作游戏。但是坂口博信已经厌倦了此类游戏，他找到Square的社长说出了他的想法，他的这个RPG制作提议得到了批准。他叫它《最终幻想》，因为他准备在游戏做完之后就回到学校。

坂口博信想做一款与《勇者斗恶龙》完全不同的RPG，他希望抛弃肤浅老套的剧情套路，用更多的剧情支线烘托出一个史诗般的故事主线，他希望这款游戏超越传统的游戏剧情范畴。在画面上，他需要脱离卡通化色彩，融入神秘风格，坂口博信从托尔金的作品中汲取灵感，游戏中的三个非人类种族就是来自《指环王》的霍比特人、精灵和矮人。



1987年12月发售后，《最终幻想》取得了成功，Square开始抛弃PC游戏和FC磁碟机业务，专攻FC卡带游戏。而在其后的十余年时间里，坂口博信放弃了其他的一切游戏项目，参与制作的游戏只有“《最终幻想》系列”。坂口博信对剧情讲述方式、电影化表现力和画面的追求最终让Square选择了CD-ROM媒体，选择了PS。植松伸夫为游戏带来了真正的管弦乐，而接手原画设定工作的野村哲也的人设风格也更适合转化为3D人物。

到了《最终幻想VIII》之后，该系列开始采用双项目制，由两个小组分别负责一款续作，开发工作同时进行，但是坂口博信参与制作的内容越来越少，因为他正在从事有史以来野心最大的《最终幻想》项目。

1997年《最终幻想VII》即将发售时，坂口博信宣布他和Square新成立的火奴鲁鲁工作室已经开始制作一部全CG的《最终幻想》电影。2001年在BBC的采访中坂口博信说1997年的目标是三年内创造一部人们从未见过的电影，一部模糊了动画与真人电影界限的作品。2001年1月，电影还没上映，坂口博信与制片人Jun Aida就兴奋地公布了续集，Aida说第二部的概念已经在构思中，而坂口博信更是宣称主角Aki将会作为一个数字演员出现在其他电影里。

据说《最终幻想：灵魂深处》让Square亏损了8000万美元，刚刚成立的Square Pitures拍摄了这部电影后就关门大吉了，好在该片对于游戏系列并没有产生负面影响。而坂口博信在此片之后就被打入了冷宫。北濑佳范、松野泰己等后起之秀开始掌管“《最终幻想》系列”，天野喜孝仍然负责设计LOGO，但是仅此而已。甚至植松伸夫的音乐创作也由另外两名作曲家分担，他不再参与《最终幻想X-2》。不过值得一提的是，在三人中，植松伸夫平常对“《最终幻想》系列”制作的参与仍然是最多的——这要感激日本对游戏音乐的孜孜以求。(未完待续)

●●● 下半部分简介 ●●●

《征服世界的日本游戏文化》

感动世界的日本游戏音乐与音乐游戏：日本游戏音乐人的趣闻轶事

秋叶原大冒险：深入调查日本的游戏市场

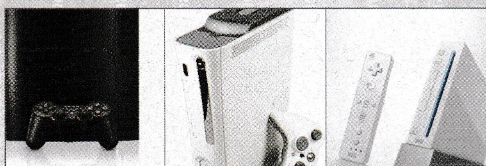
未来的游戏：知名制作人畅谈未来的游戏发展

■绘制／萌の修罗铠

我选择 我喜欢
透析 游戏人的生死抉择

■译/M ■插画/星仔

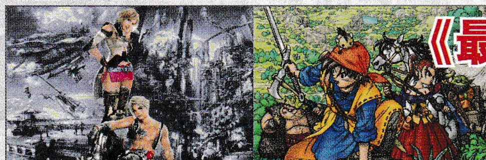
PS3, X360, Wii
你打算支持哪一台呢？



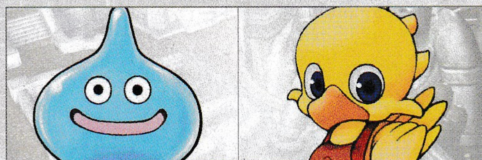
单机游戏和网络游戏，
你更热衷哪种游戏方式呢？



《最终幻想》和《勇者斗恶龙》
你喜欢哪一个系列呢？



陆行鸟和史莱姆，
哪一个角色比较可爱呢？



作为一位游戏玩家，想必您一定被朋友或多或少地问过上面这些问题吧？对于问题的答案，相信每个人心中都有一份独一无二的答卷，但不知您有没有兴趣知道其他的游戏同好们心中是怎样想的呢？换言之，你是否知道自己的选择是属于"主流派"还是"个性派"呢？

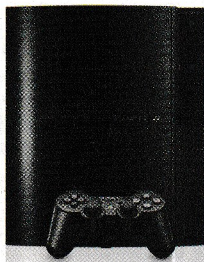
无独有偶，日本著名游戏杂志《FAMI通》在不久前的一篇企划中做出过同样的网上调查，以该刊的影响力自然应者云集，其中甚至不乏一些明星制作人。现在，就让我们藉由这份调查问卷的结果，来看看普天下广大玩家们在一番心理斗争之后都作出了哪些"生死抉择"。(笑)

【注：本文中所有数据及部分评析取自《FAMI通》官方网站www.famitsu.com】

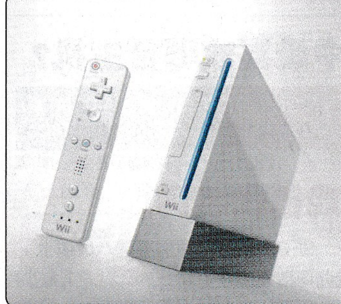
天下大势 来自日本媒体的玩家问卷调查

以下各种比较具有代表性的问答合集便是《FAMI通》整理得到的问卷调查结果，其时间跨度为一个月，为了杜绝作弊及公平起见，组织性的连续投票已从数据中排除。

主机篇 玩家们最喜欢的主机是哪一台呢？







Q PS3、X360、Wii之中只支持一台主机的话要选哪台？

PS3(617票)	X360(375票)	Wii(632票)
38.0%	23.1%	38.9%

※有效回答数：1624票

PS3与Wii的支持率几乎相同！

从问卷调查中看来Wii与PS3的支持率几乎相同。而且不论是哪一台主机，支持者的理由大都是"因为有想玩的游戏"（或今后会推出想玩的游戏），以主机间性能差距作为理由的人则意外地少。



▶《铁拳6》无疑是许多"铁拳众"砸锅卖铁也要购入PS3的最大理由。

▲《安布雷拉历代记》是Wii的又一宣传热点。

PS3支持派的主要意见

想玩的游戏较少，不过预定发售的作品倒是很值得期待。

——20岁男性，上班族

CU(核心玩家)向作品阵容很充实。

——26岁男性，上班族

X360支持派的主要意见

考虑到强劲的机能，主机的价格太便宜了，很容易就能买得起。

——19岁男性，学生

网络相关功能强大。

——26岁男性，上班族

Wii支持派的主要意见

期待7月后的新作发售热潮。

——23岁男性，学生

能在这台主机上玩到"《马里奥》系列"与"《塞尔达》系列"。

——26岁女性，上班族

游戏开发者的选择！

三上真司 Shinji Mikami



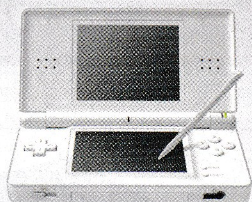
原Capcom著名游戏制作人，"《生化危机》系列"等经典作品均出自其手，现任职于Straight Story有限公司。

选择适合开发者的主机！

以游戏开发者的立场来说，要追求影像表现的写实度就该选择X360，除此之外的选择就是Wii吧。而从商业角度来看，选择一台卖得最好的主机来进行游戏开发，不但可以让更多的玩家享受到游戏，对我们来说也可以赚钱。然而就现状而言，我认为还没有一台家用主机算是在全世界范围内表现特别突出的。我个人相当喜欢任天堂对游戏所抱持的态度而想要支持他们，不过我所构思出的游戏，却并不一定每一次都会适合Wii这台主机。"想要选择一台能将手中材料做成最美味佳肴的主机"这点，正是我的心声。



▲借助Wii的体感功能，《生化4》的紧迫感大大提升。



Q NDS和PSP若只支持一台掌机要选哪台呢？

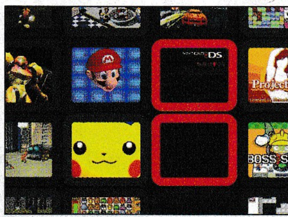
NDS(977票)	PSP(627票)
60.9%	39.1%

※有效回答数：1604票

致胜关键在于游戏软件是否丰富！

在目前的掌机巅峰对决之中，支持率集中在普及台数及软件阵容均高出一筹的NDS上面。虽然两台主机在票数上有所差距，不过留下"我同时拥有两台掌机，要从中选择哪一台让我非常迷惘"这种意见的玩家也有不少。拥有实用类软件与训练类软件等多种游戏的NDS，以及拥有不逊于家用机之硬件性能与高画质的PSP之间，由于取向完全不同，因此确实非常难以作出比较。不过，看来能够使男女老幼等广泛层面的玩家都玩得尽兴这点，为NDS获得较高支持率带来了决定性的影响。





▲NDS游戏的适应人群规模非常广，看看这些游戏阵容就知道了。

NDS支持派的主要意见

拥有触控笔与麦克风等独特的输入系统，非常有趣。

——31岁女性，上班族

由于几乎没有读取时间，所以基本上不会让人感到等待的烦躁。

——25岁男性，打工族

可调整耗电量这点不错。

——18岁男性，大学生

期待《DQ IX》。

——27岁女性，运动员

可以玩到《逆转裁判4》。

——24岁男性，无业

成功扩展了新的玩家群。

——26岁男性，打工族

PSP支持派的主要意见

能够以高画质来享受游戏。

——35岁男性，上班族

真正想玩的游戏比NDS还要多。

——29岁男性，上班族

经典游戏的移植作品很多，而且还有不少好玩的原创RPG。

——17岁男性，高中生

可以充分活用在音乐、影视、照片、网络等游戏之外的领域。

——19岁男性，大学生

为了《怪物猎人P2》而购买。

——29岁男性，上班族

可以看电影。

——22岁男性，大学生

Q 家用机和掌机，比较喜欢哪一种？

家用机(1144票)	掌机(451票)
71.7%	28.3%

※有效回答数：1595票

本问卷结果与目前的NDS等掌机游戏的热卖相反，竟然是家用机的支持派占大多数。相信这结果是玩家们考虑到玩RPG类游戏所需时间较长，而作出了这样的回答吧。此外，由于大屏幕液晶电视的逐渐普及，“希望能在大画面上玩到大作游戏”这种心情，应该也是支持家用游戏机者所抱持的理由之一。

希望在大画面上玩自己喜欢的游戏！

家用机派的主要意见

希望能够坐下来好好地享受游戏。
——15岁女性，学生

希望在大屏幕上玩到有震撼力的游戏。
——20岁女性，打工族

因为出门在外的机会比较少。
——25岁男性，上班族

掌机派的主要意见

平时因为太忙而很少有坐在电视机前的时间，所以只能玩掌机了。
——30岁男性，上班族

以前曾经支持过家用机，但现在条件不允许。
——32岁男性，上班族

Q SFC、PC-E、MD中最喜欢哪台主机？

SFC(1303票)	PC-E(157票)	MD(147票)
81.1%	9.8%	9.1%

※有效回答数：1607票

SFC是那时的游戏机代名词！







SFC的支持率竟然高达八成以上，由此可以看出在上世纪90年代前期的游戏业界里，任天堂显然可以称为一家独大的行业霸主。

SFC支持派的主要意见

无法忘怀《F-ZERO》带来的冲击。
——33岁男性，上班族

能玩到《街头霸王Ⅱ》。
——24岁男性，学生

PC-E支持派的主要意见

现在都忘不了第一次看到在卡带时代发售的CD-ROM主机时所受到的震撼。
——31岁男性，上班族

有许多印象深刻的游戏。
——22岁女性，打工族

MD支持派的主要意见

即使在今天用Wii的虚拟主机系统去玩当年的MD游戏，也可以深刻地感觉到这些作品强烈的独特风格。
——31岁男性，上班族

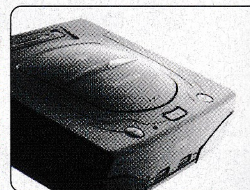
Q PS、SS、N64之中最喜欢哪台主机？

PS(838票)	SS(378票)	N64(418票)
51.3%	23.1%	25.6%

※有效回答数：1634票

PS的潜力改变了游戏业界！







在上世纪90年代末期的主机对决中，PS获得了超半数的票数，而另两台主机则获得了相近的票数。PS跟PS2一样，都是因游戏软件种类较多而获得支持。另外“《最终幻想》系列”等大作的存在也是获得如此票数的决定性因素。

SS支持派的主要意见

与《VR战士》及《梦精灵》等名作相遇的怀旧主机。
——29岁女性，上班族

PS支持派的主要意见

因为想玩“《最终幻想》系列”而买的。
——32岁男性，上班族

N64支持派的主要意见

不用手柄分插器就可让四名玩家同时游戏这点在当时相当新鲜。
——26岁男性，打工族

喜欢手柄的形状。
——33岁男性，上班族

Q PS2、Xbox、DC、NGC之中最喜欢哪台主机？

PS2(1101票)	Xbox(50票)	DC(264票)	NGC(227票)
67.1%	3.0%	13.8%	16.1%

※有效回答数：1642票

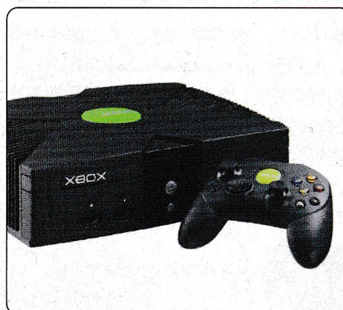
PS2依然是现役主机！



在上轮主机对决中，获胜者是至今仍有新作持续推出的PS2。考虑到普及台数，PS2在调查中胜出也毫无悬念。而且就算是与次世代主机比较预定发售的作品阵容，PS2也并不逊色。

PS2派的主要意见

为了玩“《最终幻想》系列”而买。
——25岁男性，上班族



Xbox派的主要意见

Xbox LIVE功能很优秀。
——22岁男性，学生

有其他主机玩不到的游戏。
——33岁男性，上班族



DC派的主要意见

对战格斗类的游戏很丰富。
——24岁男性，上班族

《梦幻之星Online》很好玩。
——32岁男性，上班族



NGC派的主要意见

读盘时间较短。
——29岁男性，上班族

手柄很好用。
——24岁女性，打工族

游戏篇 比较一下类型相近的游戏吧！

下面为大家带来的是与游戏软件相关的各种有趣问题。大家不妨根据问卷调查结果，确认一下自己喜欢的游戏是属于多数派还是少数派。（笑）

Q《山脊赛车》和《GT赛车》，喜欢哪个系列呢？

《山脊赛车》(629票) 49.5%	《GT赛车》(642票) 50.5%

※有效回答数：1271票

爽快感与真实度——两手抓，两手都要硬

以甩尾简单及速度感过剩为特点的“《山脊赛车》系列”和连每个零件都是仿制实物的“《GT赛车》系列”，这两个分别朝不同方向进化的竞速游戏系列各自获得了一半的支持率，可谓平分秋色。

《山脊赛车》支持派的主要意见

爽快感让人欲罢不能。

——26岁男性，上班族

重视速度感这点不错。

——32岁男性，上班族


■《GT赛车5》


■《山脊赛车7》

《GT赛车》支持派的主要意见

喜欢接近真实的操作感。

——27岁男性，自由职业

教会了我开车的乐趣。

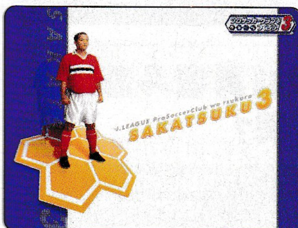
——23岁男性，上班族

Q《创造职业球会》和《实况足球》，喜欢哪一个系列呢？

《创造职业球会》(281票) 25.2%	《实况足球》(835票) 74.8%

※有效回答数：1116票

足球游戏PK由《实况足球》胜出！





在此针对同样都是以足球为题材，却分别以经营模拟与竞技体育为主的两个不同系列作比较。结果，大约有四分之三的票都集中在“《实况足球》系列”上面。“只要事先了解足球规则，不论是谁都很容易上手且能够玩得尽兴”这点，应该就是该系列大受欢迎的秘密所在。而相对来说，虽然“《创造职业球会》系列”的上手门槛较高，不过也受到了不少核心球迷玩家的喜爱。

《创造职业球会》支持派的主要意见

可以创造本地队伍，容易投入感情。此外，能够集合知名球员创造梦幻球队这点也很棒。

——28岁男性，运输业

《实况足球》支持派的主要意见

只玩过这个系列。

——18岁男性，学生

游戏开发者的选择！

日野晃博
Akihiro Hino

曾经参与开发《DQ Ⅸ》、《银河游侠》等多款RPG大作，现任LEVEL-5董事长兼社长，目前筹划制作次世代RPG《白骑士物语》中。

就游戏时间来说是《实况足球》

虽然我两个系列都喜欢，不过就游戏来看，或许玩《实况足球》的时间比玩《创造职业球会》要来得久吧。我本来就很喜欢足球游戏，这两个系列我几乎每作都有买哦，只不过买了却没有时间玩，这点让我感到烦恼。

Q《第一次的Wii》和《Wii Sports》，只买一款选哪个？

《第一次的Wii》(307票) 21.6%	《Wii Sports》(1117票) 78.4%

※有效回答数：1424票

《Wii Sports》的支持率接近八成！

在购买Wii主机时，最常随主机硬件一起被买走的两款游戏软件对决中，《Wii Sports》获得了将近八成的票数。不过根据结果显示，参与此次调查问卷的玩家中，凡持有Wii主机的，几乎所有人都表示同时拥有两款游戏。



《第一次的Wii》支持派的主要意见

附送一个Wii手柄，相当划算。

——28岁男性，工程师

《Wii Sports》支持派的主要意见

最具Wii风格的游戏。

——32岁男性，装潢业

可用来测量体力，很有趣。

——31岁男性，上班族

游戏开发者的选择！

冈本吉起
Yoshiki Okamoto



原Capcom高级开发部干事，现任Game Republic董事长兼CEO，曾制作过《源氏》等作品。

让人玩得酣畅淋漓的《Wii Sports》！

要是买《第一次的Wii》就能拿到一个手柄，这点让我相当苦恼，不过要照自己的喜好老实回答的话，那么当然是选择《Wii Sports》咯。我认为Wii这台主机的重点，就在于让玩家能够热衷于“模拟玩法”上。虽说手柄本身只需轻轻挥动一下就会有反应了，不过通过使尽全力挥动，却能让自己更投入到游戏里面，同时也可以从害羞的枷锁中挣脱，这种感觉实在是非常舒畅呢。因此在这种考量之下，《Wii Sports》的所有运动项目里面，我特别喜欢网球。

Q《VR战士》和《铁拳》，喜欢哪个系列呢？

《VR战士》(603票) 46.1%	《铁拳》(705票) 53.9%

※有效回答数：1308票

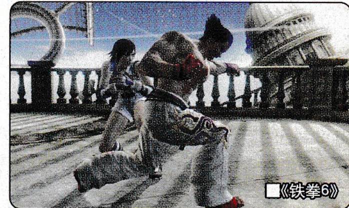
“铁拳众”规模略胜一筹！

双方是3D格斗游戏中的两大经典系列，虽然得票数只差一点，但却是《铁拳》历史性地第一次击败了《VR战士》，对“铁拳众”来说，显然很有纪念意义（编注：在之前进行的数次媒体调查中，此项评比均是《VR战士》胜出）。

《VR战士》支持派的主要意见

作为3D格斗开山之作，《VR战士》初代的推出给人带来了强烈冲击。

——32岁男性，上班族


■《铁拳6》


■《VR战士5》

《铁拳》支持派的主要意见

相对来说较接近2D格斗游戏的操作方式更容易上手。

——33岁男性，上班族

附录 2D格斗游戏的PK结果是……

《街头霸王》(1027票) 75.5%	《KOF》(334票) 24.5%

※有效回答数：1361票

正如大家所看到的数据，将2D格斗游戏的代表作品“《街头霸王》系列”以及“《KOF》系列”拿来比较后，结果则呈现一面倒的趋势。看来建立起对战格斗这一游戏类型的“《街头霸王》系列”其影响力至今依然毫不逊色。

角色篇 永远的劲敌——宿命敌手之间的终极PK

在接下来登场的诸多角色中，肯定会有当年在您和您的朋友中产生过争执讨论的类型，现在一同来看看调查得出的支持度吧，到底是谁胜谁负呢？

Q 马里奥和索尼克，喜欢哪一位角色呢？

马里奥（1099票）	索尼克（396票）
73.5%	26.5%

※有效回答数：1495票

两大厂商代言人之间的对决由水管工胜出！



马里奥支持派的主要意见

因为第一次玩的游戏就是马里奥。
——20岁男性，学生

我想马里奥已经是普及到"国民级"的角色了。
——30岁男性 上班族

索尼克支持派的主要意见

我非常喜欢SEGA，所以声援索尼克！
——31岁男性，上班族

比起圆圆的马里奥，还是有棱有角的索尼克比较帅。
——25岁女性，设计师

迅速奔驰的模样太酷了！
——22岁女性，学生

由任天堂与SEGA两家公司各自的招牌角色马里奥和索尼克进行的激烈对决，其结果正如数据所示，马里奥以压倒性优势胜出。不过另一方面，索尼克似乎也受到许多忠实铁杆持续支持。在由两大人气角色首次同台演出的新作《马里奥与索尼克 北京奥运会》之中，他们的表现还真是让人相当期待呢。

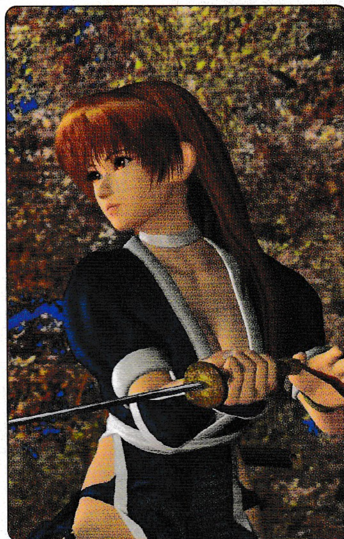
Q《死或生》系列的霞和《街头霸王》系列的春丽，比较喜欢哪一个呢？

霞（520票）	春丽（629票）
45.7%	54.3%

※有效回答数：1159票

格斗游戏女主角宝座之争！

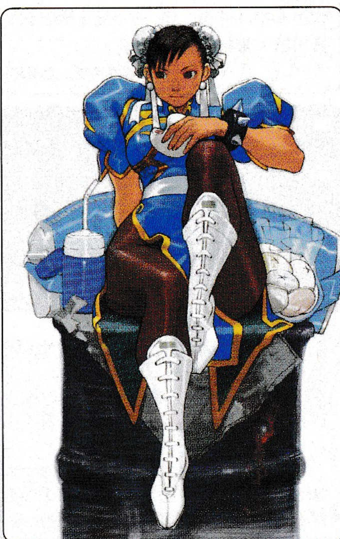
2D格斗游戏始祖"《街头霸王》系列"的春丽，以及凭借"华丽的视觉效果"博得大量新生代玩家支持的"《死或生》系列"之霞。这两大女主角的对决结果是春丽胜出，莫非这是因为作品历史所造成的差距吗？



春丽支持派的主要意见

格斗游戏最强女主角除了春丽别无选择。
——34岁男性，公务员

小学的时候曾经为她心动过。
——27岁男性，职业栏未填



霞支持派的主要意见

霞比较性感。
——32岁男性，上班族

打沙滩排球时的身影让我无法自拔。
——21岁男性，学生

Q "《街头霸王》系列"的隆和肯，喜欢哪个呢？

隆（909票）	肯（417票）
68.6%	31.4%

※有效回答数：1326票

果然还是主角比较受欢迎！

虽然是类似招式很多的角色，却由隆获得压倒性胜利，果然还是主角的存在感比较大啊……从支持隆的意见看来，似乎有不少人是被诚恳且认真的个性所吸引。



隆支持派的主要意见

我喜欢隆那种直率的个性。
——22岁男性，打工族

肯看起来像是很轻浮的人。
——22岁男性，自由职业

肯支持派的主要意见

我喜欢主角劲敌型的角色。
——23岁男性，学生

肯看起来比较帅。
——21岁女性，打工族

游戏开发者的选择！

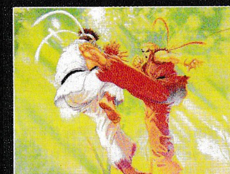
船水纪孝
Noritaka Funamizu



原Capcom著名制作人，曾参与开发制作多款"《街霸》系列"作品，现担任Crafts & Meister股份有限公司董事长兼执行监督。

《街头霸王Ⅱ》生父是肯支持派！

虽说后来才将隆定位成单发威力强大的正统派，肯则是招式五花八门的技巧派之设定，不过当时为了调整各自的招式而花了相当大的工夫。我会成为肯派的原因，也是从那时开始的。这是因为虽然要华丽地让招式多次击中敌人需要高级技巧，但相对的顺利以连续技击中敌人的时候非常爽快。其实隆的招式里面，有许多用起来都是比较方便的，但即使如此我还是比较喜欢肯。



Q《最终幻想》的陆行鸟和《勇者斗恶龙》的史莱姆，哪一个比较可爱呢？

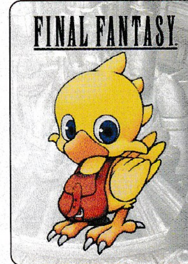
陆行鸟（797票）	史莱姆（746票）
51.7%	48.3%

※有效回答数：1543票

在与史莱姆的PK中，陆行鸟以微弱优势险胜！

在这一提问中，让"《FF》系列"的陆行鸟与"《DQ》系列"的史莱姆这两个足以各自代表其系列作品的角色，以互相比拼票数的方式来进行对决，最后则是陆行鸟以些微票数优势勉强胜出，看来这二位吉祥物的人气度确是在伯仲之间。





陆行鸟支持派的主要意见

陆行鸟的眼睛很可爱。
——28岁男性，运输业

希望能骑着它跑！
——26岁男性，打工族

坐在史莱姆身上大概会跟坐在平衡球上的感觉一样，好像很难而且会晕。
——33岁男性，商人

史莱姆支持派的主要意见

最近陆行鸟越来越写实，有点可怕……
——27岁男性，上班族

要当宠物的话，当然是圆圆的史莱姆比较好。
——20岁男性，自由职业

数量多起来时感觉激萌！
——18岁男性，高中生

其他篇 您玩游戏的风格是属于哪一派的呢？

到这里为止，我们已经看过了关于主机以及个别作品、角色等对决，现在开始将要为大家分析您的个人游戏风格，不知您所青睐的风格是哪一种呢？

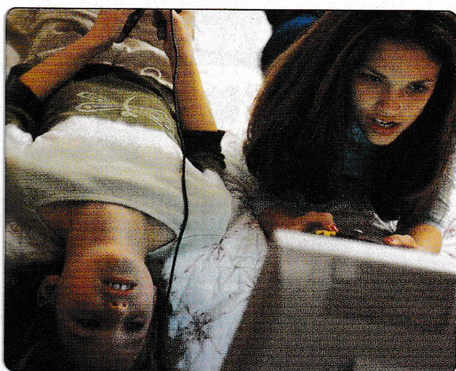
Q 当您开始玩一款初次接触的游戏时，会看还是不会看攻略本等资料呢？

会看（417票）	不会看（1107票）
27.4%	72.6%

※有效回答数：1524票

想先试着靠自己力量过关的玩家占大多数！

这个结果着实有些令游戏编辑伤心——原来一开始就不打算看攻略等参考资料来玩游戏的玩家占了大多数。不过让人欣慰的是，有不少回答“不会看”的人则明确表示“二周目或多周目时会仔细阅读攻略以免漏掉隐藏要素”等等，看来绝大部分玩家还都是完美主义者。（笑）



Q 已经通关的记录档会保存起来吗？还是删掉呢？

保存起来（1354票）	删掉（213票）
86.4%	13.6%

※有效回答数：1567票

多数人依然选择将游戏的回忆保留下来！

相信每一位玩家应该都有过当记忆卡已经用到容量上限时不得不忍痛割爱的经历吧？而且各位也一定很想知道，当发生这种情况的时候，其他人是怎么做的呢？结果正如数据所示，选择保存下来的玩家占了绝大多数。除了有“像RPG这种需要花几十小时才能通关，删记录实在是砍下不手”及“好像要把自己的回忆也删除一样，感觉有点悲伤”这两种意见外，还有“因为不会再去玩已经没有挑战的游戏，所以要全部删除掉”这种很酷的言论。

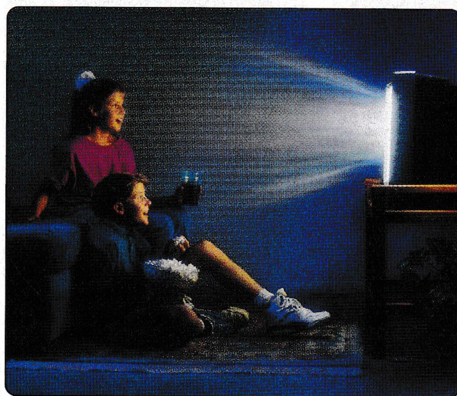
Q 如果某款游戏的难度只能选择“简单”或“困难”两种，您会选择哪边？

简单（900票）	困难（659票）
57.7%	42.3%

※有效回答数：1559票

想要轻松享受游戏乐趣的人占了大多数！

在这个选择“简单”还是“困难”的题目中，选择“简单”的玩家较多。回答中有许多人表示“虽然选择‘困难’并通关较有成就感，不过由于更讨厌途中卡关的感觉而选择‘简单’。”



Q 正在玩游戏的时候，您吃不吃零食呢？

吃（846票）	不吃（713票）
54.3%	45.7%

※有效回答数：1559票

有道是：民以食为天！

长时间进行游戏时所不可或缺的，就是在途中吃的零食。在问卷调查中，呈现出边玩边吃零食的人较多的结果。而在收到的意见中，甚至还有为了不弄脏手柄而用筷子吃零食的强者存在。

Q 类比摇杆和十字键，喜欢哪一种操作方式呢？

类比摇杆（932票）	十字键（573票）
61.9%	38.1%

※有效回答数：1505票

操作方式以类比摇杆派占优势！

类比摇杆和十字键，通常是用来作角色移动等在游戏中有着关键地位之操作的输入，而在这两种操作方式的对决中，以类比摇杆派占了多数。在收到的意见中，有“因为从以前开始就一直用到现在的十字键已经用得很顺手了”的意见，以及“打从开始玩游戏的时候，类比摇杆就已经是主流的操作方式了”等，很多意见都是依照玩家开始玩游戏的时期而有所分歧，这点相当特别。



Q 拿到魔力水晶或力量种子这种能够提升能力上限的非卖品道具的话，会把它用掉吗？还是不使用呢？

用掉（578票）	不使用（955票）
37.7%	62.3%

※有效回答数：1533票

处理非卖品道具也要有勇气！

这个问题出现了相当有趣的结果！看来大部分玩家都属于“深藏不露”的那一派。不过，同时也收到了不少“本来以为总有一天会派上用场而先好好保留起来，但却往往在还没用掉的情况下就不小心通关了”的意见……男子汉大丈夫果然还是应该当断则断啊！



Q 如果在RPG中只能选择一种职业，你会选择战士还是魔法师？

战士（937票）	魔法师（604票）
60.8%	39.2%

※有效回答数：1541票

选择以力量决胜负的玩家占多数！

在RPG中，战士与魔法师通常会各自具备截然相反的能力。调查结果显示如果只能选一边来玩的话，还是战士会比较多。除了“体力较高而且擅长直接攻击的战士，在游戏初期时会比较好用”、“随时都要去注意MP这点实在是太麻烦了”等从职业能力差异作出的选择之外，还有诸如“魔法师的大部分招式都会伴随着一些华丽的特效演出，会在战斗上浪费无谓的时间所以不选”之类对演出方面表示不满的意见。（笑）

Q （无论类型）2D游戏和3D游戏，喜欢哪一种呢？

2D游戏（701票）	3D游戏（790票）
47.0%	53.0%

※有效回答数：1491票

3D支持派虽多，但2D支持派也很稳固！

受到主机硬件性能提升的影响，从2D进化到3D是目前游戏业界的一大潮流，不过也有一些类似“2D的点阵画让我感到一丝暖意”的意见。看来在目前，2D支持派还是很多的。



◀重制后的《最终幻想》初代依然保留了原汁原味的2D画面，但精美的重绘图更符合新一代玩家的审美观。



▶《最终幻想XII》的许多设定在系列里都是革命性的，譬如在全3D大地图下可360度自由调整视角。

Q “《无双》系列”的战场和“《生化危机》系列”的洋馆，突然被送去的话哪边比较好呢？

战场(943票)	洋馆(462票)
67.1%	32.9%

※有效回答数：1405票



果然还是僵尸比较可怕！



在这场最想去的地方到底是许多士兵混战的战场，还是有大量丧尸四处游荡的洋馆之对决中，结果显示洋馆还比较好一点！在回答之中，“《生化危机》的洋馆就算躲起来也会觉得很恐怖所以不想去，不过《无双》的战场感觉只要不断地逃至少可以保命”的意见不少……

▲突如其来的怪物的确要比斗气武将还要恐怖得多……

Q 在RPG游戏里比较常见的异常状态“麻痹”和“混乱”，比较怕碰到哪一种？

麻痹(431票)	混乱(1117票)
27.8%	72.2%

※有效回答数：1548票

异常状态中最讨厌的就是混乱！

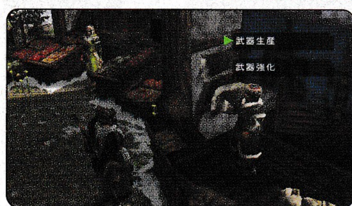
原本我们以为对于比较怕麻痹还是混乱这个问题，由于不论哪种异常状态都很令人讨厌，因此票数应该两边都差不多，但没想到却呈现出一边倒的局面——讨厌混乱的人占了大约七成，有“不能动就已经够惨了，会敌我不分发动攻击的状况更棘手”等意见。

Q 若只买得起武器或防具其中一种，会买什么呢？

武器(1291票)	防具(270票)
82.7%	17.3%

※有效回答数：1561票

先买武器来赚防具的钱！



对于这个问题，大部分玩家都会冷静地回答“先买下强力武器，再拿该武器反复战斗直到存够买防具的钱”。而回答“比较喜欢坚固的防御以安全的方式进行游戏，因此比起武器来说会先买防具”这样的防具支持派仅占了少数。

Q 在玩游戏的时候，您属于“快速通关派”还是“慢慢享受派”呢？

快速通关派(461票)	慢慢享受派(1088票)
29.8%	70.2%

※有效回答数：1549票

慢慢享受才是王道！

果然还是慢慢享受派的玩家占了大多数。除了有人表示“还是学生的时候为了和朋友们比赛而曾经快速通关，但现在每天工作繁忙而且也没有竞争对手，所以悠闲地慢慢玩”等意见之外，也有人选择“第一轮先快速通关，二周目以后再开始慢慢地玩”。看来如果事先决定要玩好几次而快速通关时，也许同一款作品可以重复享受到两次乐趣喔。

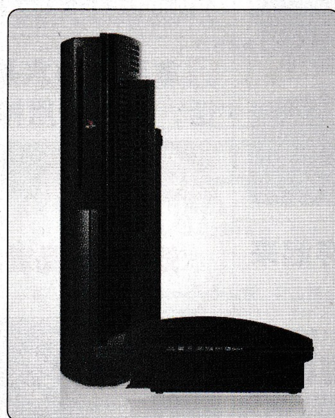
Q 在使用可直放也可横放的主机时，您比较喜欢哪种摆放方式呢？

直放(676票)	横放(862票)
44.0%	56.0%

※有效回答数：1538票

横竖都是问题！

这道似乎会受到各人房间环境限制的题目，最后的结果为横放小幅胜利。看来认为“直放看起来好像随时都会倒一样，无法专心玩游戏”的人不少。



游戏开发者的选择！



名越稔洋
Toshihiro Nagoshi

SEGA的创意总监，曾制作过《如龙》等游戏。

把主机直放果然还是很危险！

老实说我比较喜欢直放，因为这样占用空间小，给人精简的感觉。所以我很想直放，不过在我家中却有几个让我不能这样做的理由。首先我家的猫一定会把主机弄倒所以不行，还有当我喝醉回家时一定会把主机撞倒所以更不行。最糟糕的是有一次，我喝醉回家把主机撞倒后就不省人事，结果第二天早上起床时发现主机居然被踩烂了……

我们的选择 中国玩家印象最深刻的抉择

在译制这篇特企中，笔者同时也根据国内玩家的游戏倾向收集了一些令人难以忘怀的“抉择”案例，现经整理后一并放出，相信其中有许多还是很有代表性的。

1 生死抉择《潜龙谍影》 当斯内克被拷问时……

剧情中斯内克被捕入狱后会遭到审讯拷问，这时会出现一个迷你小游戏，玩家需要通过连续按键以使斯内克挺过电刑的煎熬，如果放弃(或失败)的话则为屈服，这样一来游戏便会转入梅莉尔死亡的BadEnding。



2 生死抉择《火焰之纹章 圣战之系谱》 当亲代配对时……

“选择”这个话题另一个经典代表就是《火焰之纹章 圣战之系谱》。这个游戏最有趣也是最经典的就是特技和上下两代的设定，所以在父母的配对上非常考究。正因为这个游戏有了亲代配对的设定，所以非常具有可反复玩的价值。当时最流行的是剧情派和实用派，剧情派自然是忠实于原作剧情并参考了子代职业的设定，将剧情有关系的人配在一起，实用派则是无视总体剧情，着眼于子代特技以及能力的强大。笔者在亲代父母的选择上也反复思考了好久，最后走的还是剧情派路线，因为剧情派配出的后代其能力以及特技的搭配也不会很低。特别是在拉克西丝公主的丈夫选择上很伤脑筋，论能力和特技搭配自然是拜欧沃夫，论对角色的好感，自然是未来的大陆第一枪骑士菲恩，最后对角色的爱压过了对能力的追求，我选择了菲恩，老拜那个花花公子哪里有我们英俊潇洒专一的菲恩可爱！





※以下部分内容可能会涉及到剧透内容，如果您尚未接触过相关游戏，还请谨慎观阅。

3《吞食天地2》

生死抉择 当最后一关堵截曹操时……



街机上的《吞食天地2》最后一关堵截曹操时可以选择"杀"或"放"，虽说两者都不影响结局，但当时为了能多玩一会，几乎所有的玩家打到这里都是选择"杀"。

4《机战Impact》

生死抉择 当敌人欲侵入研究所时……

当年玩《机战Impact》时先看了攻略，然后在"地上篇"其中一战特意让敌人侵入早乙女研究所，目的就是为了日后拿到隐藏版白骑士。但到了"宇宙篇"发现拿到的还是普通版，买到新杂志以后才发现上面有这样一则刊错"上期隐藏版白骑士获得方法有错，正确拿法为在××关阻止敌人侵入早乙女研究所，否则拿到的就是真·盖塔"……





◀▲白骑士和真盖塔——抛却实力不谈，在机体美形度上差得还真不是一星半点……

注：笔者玩《机战》从来都只用真实系，而《机战Impact》的总话数又是系列之最……

5《怪物猎人》系列

生死抉择 当入手稀有素材时……



玩"《怪物猎人》系列"时，每当得到稀有素材后(如"一角龙的心脏"、"××龙的红玉"等)，总是不知道该选择将其用来强化武器还是生产防具……手心手背都是肉啊！

6《潜龙谍影3》

生死抉择 当斯内克将枪口对准引领者时……

花海中的战斗结束后，斯内克将枪口对准了倒在地上的引领者，游戏中没有给出选择，但是对玩家来说却是一种很无奈的选择，开枪还是不开枪？虽然最终即使你不开枪游戏还是会强制开枪，但给人的震撼还是很大的。

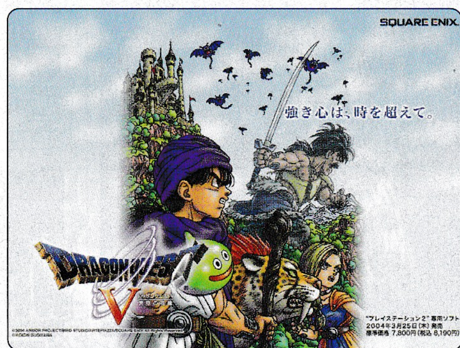


▶空中飘起的片片白色花瓣……怎么看都像是吴氏暴力美学的翻版。

7《勇者斗恶龙V》

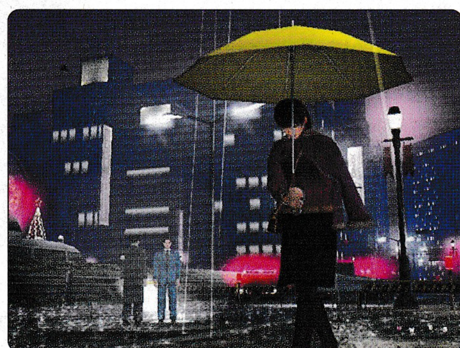
生死抉择 当婚礼前夜辗转反侧时……

游戏进行到一定程度时，主角卢卡即将迈入婚礼殿堂，然而就在婚礼前夜他也依然没有决定翌日的结婚对象——在战斗中结下深厚感情的芙罗拉还是自小青梅竹马的比安卡？接下来就该是玩家的选择了。需要注意的是，这将影响游戏后面部分的所有进程。



8《绝体绝命都市2》

生死抉择 当面对归途的飞机时……



玩了一部份的时候，男主角面前有一个选项：坐飞机回家or继续寻找其他幸存者。是快点结束游戏还是为了完美结局而违背良心选择找人哩？好难的一个生死抉择哦……

9《恐怖惊魂夜》

生死抉择 当你的游戏快接近尾声时……



N多个结局，N多个选项，随便选错一个说不定就直接被不知道哪冒出的斧头菜刀之类的砍死导致一个BadEnding……

10《梦幻骑士V》

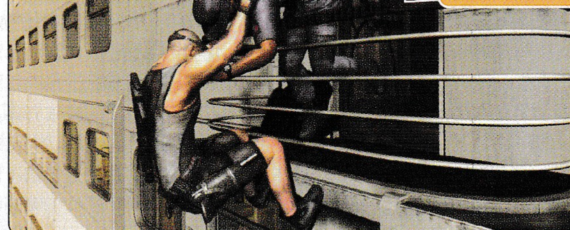
生死抉择 当判断是否信任阿蕾萨时……

《梦幻骑士V》后期如果在前往ベルシェイド刑务所寻找阿蕾萨的情节中不选择相信她，那么在最终决战后之前被关押在研究所中的人们将会永远从人间蒸发，根据情节推断可以得知它们已经被生化兵器吸尽能量而死去；但如果选择相信阿蕾萨，在最终决战中只要让她收集足够的能量启动机关，胜利后就会看到从研究所中被拯救的人们，如果玩家不是杀人狂魔的话，这绝对是最圆满的结局。



11《分裂细胞 双重特工》

生死抉择 当选择拯救一个女人或一船人时……



这是游戏中的关键选项之一，如果你选择Destory Ship把船炸毁，那NSA的信任度就会下降30%；如果选择Jam Signal不炸毁船，那JBA的信赖度则会减少30%，而Enrica死亡；如果选择第二项Frame Enrica，Enrica依然会死亡，但双方的信赖度都不会减少。

生死抉择

小调查：化解危机专项答疑

人只要活在世上，就有可能遭遇到各种各样的危机，而在遇到危机时第一时间想出的化解方法，则代表着一个人的为人处世是否成熟谨慎。这里为大家准备了可能会在现实生活中遇到的“生死抉择”，有空的话不妨来思考一下合适的解决方法吧。



Q1 在店里遇到MM时的生死抉择！

正在挑选色色的游戏（或书籍）时，遇到喜欢的女孩子！**在这时候，比较聪明的解释是？**

A “咦？啊！我什么时候拿了这种东西？这里是哪里？我是谁？”（总之就是装傻到底）

B “这是朋友拜托我买的东西，真的不是我要买的啦！”（像这样拼了命地解释）



Q4 在公交车内的生死抉择！

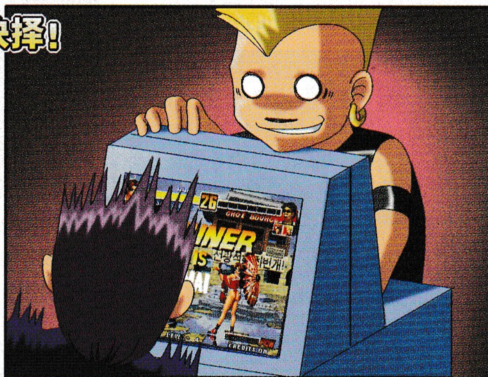
在挤满人的公交车内，有人正在自己旁边肆无忌惮地玩着掌机，**有没有什么办法可以让他停下来呢……**

A 鼓起勇气对他说“可以请您不要玩了吗？”

B 以略带嘲讽的语气对他说“您还真是喜欢游戏呢！”

Q2 在街机厅中的生死抉择！

在街机厅玩对战游戏大获全胜之后仔细一看，**才发现对手竟然是看来非常凶悍的街头混混！**这时该怎么办？

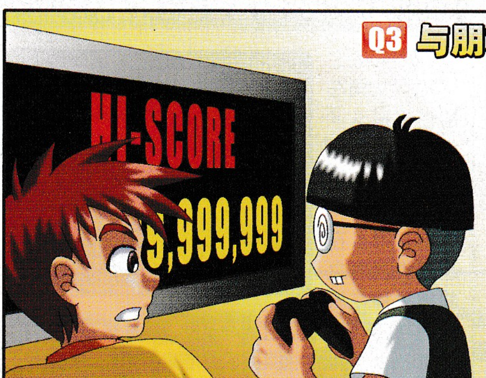


A 对上眼就完蛋了，还是快点跑路吧！

B 对他说“承让”、“刚才你那套连续技很厉害”等称赞他也打得很棒的话。



Q3 与朋友决胜负后的生死抉择！



得意地向朋友炫耀自己某一款游戏很厉害之后才发现朋友得到的分数反而比较高，气氛顿时变得非常尴尬……**此时比较聪明的夸奖方式是？**

A 强忍住不甘心的情绪，夸奖朋友

B 表现出不甘心的情绪，之后再夸奖朋友

Q5 和MM玩游戏时的生死抉择1！

当有机会和女孩子一起玩对战游戏时，应该展现男子气概，**那么哪种行动会比较有男子气概？**

A 和女孩子玩怎么能认真，当然要放水啦。

B 胜负之争无论男女！时时刻刻全力以赴才是真正的男人！

推荐答案与详细解说

Q1 推荐答案 ▶ A

这里建议用比较幽默的方式试着解释，只是如果痕迹太重，反倒会形成让人退避三舍的反效果，所以态度泰然地轻描淡写一番即可，让对方觉得“男生都是这样的嘛”就成功了。

Q2 推荐答案 ▶ B

这是在对方发怒前先与其攀谈以阻止动手的做法，毕竟许多江湖混混也都是信奉“不打不相识”的，只要把话谈开面子上过得去基本就没事了。不过请注意千万不能嬉皮笑脸，否则待会只能雪上加霜。虽说A项逃跑勉强也是个办法，只是你以后恐怕就来不了那家街机厅了……

Q3 推荐答案 ▶ B

直接让对方看到你不甘心的样子，再称赞对方的胜利——这并不是孩子气的表现，而是会让对方感到优越舒畅的成人处世法则。若只是讲“今天我状态不好”之类的话，反倒显得太没有男人气概了。拿得起放得下才叫大丈夫。

Q4 推荐答案 ▶ A

既然对方是个给别人添尽麻烦也毫无察觉的粗神经，那么对于这种已经超出忍让原则的举动即使失礼也要同对方当面讲清楚，这样对彼此都好。如果以B的方式来揶揄对方，则很可能会转变成不必要的口角乃至争斗，或是被对方误以为你是在搭讪……这年头，每个人心中都有一座断背山。

Q5 推荐答案 ▶ B

其实无论是摆明放水还是一鼓作气地完胜对方都不是最好的选择。首先，你应该表明出你的态度——真心决胜负的样子，这是共同游戏的前提，也是尊重对方的表现；其次，游戏时要全力以赴，但要根据场上形势适时转变策略，譬如在打法上只攻不守等，这样即使对方输掉，也会输的酣畅淋漓，心服口服；最后，假使是你输了，那么一定要表现出要择手柄似的懊恼与不甘心，能表现得多夸张就有多夸张——记住，这不叫幼稚，叫成熟。

Q6 推荐答案 ▶ B

这时最好能够带她一起去游戏店，购买喜欢的游戏盘，打开包装袋，开始游戏……像这样共同邂逅新作的感觉是很美妙浪漫的，女孩子可能并不觉得这游戏有多好玩，但却会很喜欢与你一同迈入新天地的这份感觉。至于A项的作法则有些自私了，利用自己擅长的游戏来获得优越感这种一厢情愿的做法其实是很危险的。

Q7 推荐答案 ▶ A

谎言会造成彼此之间的不信任感，惟有坦诚才能驶得万年爱情船。至于



Q6 和MM玩游戏时的生死抉择2！

假如想要**和对游戏完全没有兴趣的女孩子一起玩游戏**，哪一种推荐方式会比较聪明呢？

A 选择自己擅长的游戏，在温柔建议的同时，展现自己的技术。

B 去购买一款新的游戏，和她一起从头开始玩。



Q9 追求MM时的生死抉择1！

要准备送礼物给喜欢游戏的女孩子时，**应该送哪种游戏**才能让她对自己的评价变得比较好呢？

A 送一款对方应该会喜欢的游戏。

B 送一款自己推荐的游戏。

Q7 在家中的生死抉择！

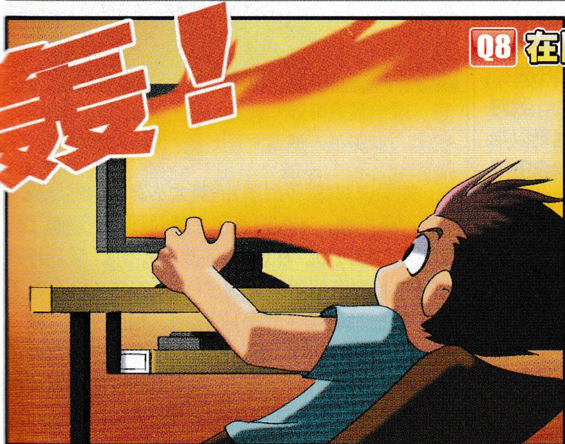
一不小心把老婆（GF）玩了几十小时的游戏记录删掉了，被老婆（GF）发现的话，一定会大发雷霆，该怎么办？

A 既然住在同一屋檐下，还是乖乖地去老实道歉吧。

B 搞不好会被扣零用钱！到被发现为止都不要讲。







Q8 在网络上的生死抉择！

假如不经意**在博客或者论坛上写的内容被人误会了，并且激怒了对方**，这时该怎么调停呢？

A 在博客或论坛上好好地道歉。

B 发电子邮件给对方直接道歉。

Q10 追求MM时的生死抉择2！

想要**邀请在网络游戏里认识的MM去约会**，聪明的邀约方式是哪一种呢？

A “下次要不要直接见个面呢？”（普通而不做作的邀约）

B “××路上有家烧烤店的怪物听说很强，下次我们两个去那里刷怪吧！”（以调侃的游戏心态邀约）

B，虽说能蒙混过关的话也不错，但最好别小看老婆（GF）对游戏的热情哦，在被发现之前还是认罪伏法吧。

Q8 推荐答案 ▶ A

这种情况不用说，当然要好好道歉。在造成误解的BBS上道歉，就能当即终止这种误解情况，同时也会消除外界方面的一切不良影响。而且要知道，你是在公众场合下冒犯的别人，所以就一定要在公众场合下当场道歉，这是为人的基本礼仪。

Q9 推荐答案 ▶ A

毕竟男女有别，对方并不一定会肯玩你所喜欢的游戏，还是买一款她可能会喜欢的游戏送给她吧，这不但能体现你的关心体贴，同时也会考验到你对她的关注程度哦。如果她表示喜欢，那就第二天偷偷再去多买一套，私下苦练，之后适时在她面前表现一下，定会让其一见倾心。

Q10 推荐答案 ▶ B

一本正经地邀约虽然是最常用的方式，但未免太严肃了，而且显得没有多少创意，搞不好还会被对方怀疑另有所图。而在游戏气氛烘托到一定程度时，趁机说出“我们周末一起去干掉全聚德的烤鸭吧”等游兴颇浓的台词，是趁兴致邀约的高级技巧。但要注意的是如果约的日期太晚则可能会被对方爽约，记住，兴致是很重要的，你要学会把握兴致所在的时机。

来看看您在题目中的表现吧——

答对1～3题的人

危机度 **高**

想必您已尝尽世间冷暖，而且曾经受过重创吧？请每天一点一滴地以果断与幽默感作为武器，努力奋斗吧！

答对4～7题的人

危机度 **中**

您已经具备了化解危机的基本技巧，也已经学会了面对“生死抉择”时该用什么方式度过，只是做事的方法稍欠圆滑。今后的进步值得期待哦！

答对8～10题的人

危机度 **低**

您是一个可以将大部分危机都轻松化解掉的强人，只是要注意戒骄戒躁。以后也请您像这样避开社会上的风浪，在机遇中继续勇往直前吧！

综合评价 化解危机的最大武器就在于果断，此外审时度势地灵活应变也非常重要，题里提供的只是10种可能会遇到的基本情况，然而现实中外因的变化却是瞬息万变的，在很多时候你最需要的依然是凭借自己的本能瞬间作出判断，只有这样才能真正体现出一个人的气魄与能力。不要被自卑与恐惧束缚手脚，勇敢地去做出自己的选择吧，成功与否，可能就在一念之间。只有面对选择时无动于衷的超时者，才意味着真正的失败。

游戏评台

胜负师：每次制作《游戏·人》都可以说是辛苦而有趣的过程。辛苦自是不用多说，有趣除了字面上的意思，也包括像约稿、催稿这些看似麻烦的事情，与撰稿人交流，最终让杂志内容一页页丰富起来，真有点儿新老朋友齐聚一堂的感觉。这次的游戏评台，倒还真有两位老朋友友情客串，一个是与UCG颇有渊源的曹纲，另一位则是曾与我共事三年的阿修罗，他们现在依然从事与游戏相关的行业，遇到自己喜欢的游戏也会忍不住说上几句。感谢二位在百忙之中的支援，其实只要心不变，那大家永远都是游戏人。

换个思路，从缺点评述经典

最终幻想战略版 狮子战争

ファイナルファンタジータクティクス 狮子战争

机种：PSP　**厂商**：Square Enix　**类型**：S·RPG　**发售日**：2007年5月10日

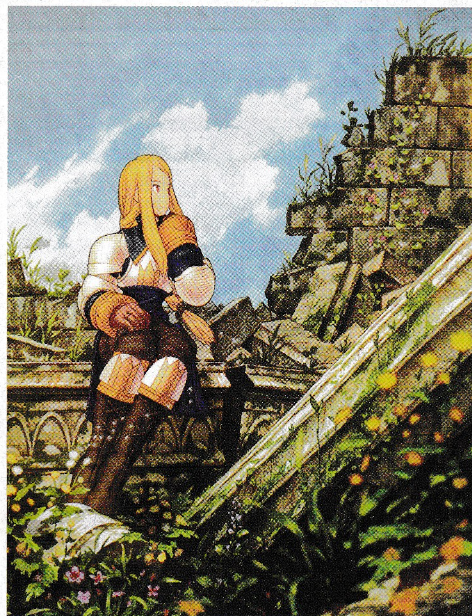
要评论一下这作《最终幻想战略版 狮子战争》(以下简称《狮子战争》)，其实总是混合着两方面的内容，那就是作为经典战棋游戏的《FFT》的特色和作为移植作品的《狮子战争》的改动。前者无论是系统、剧情、音乐都称得上是上佳，也都能找到大量的精彩文章和评论，后者我也曾在研究文章中专门总结，这次则想来谈谈自己在多次游戏时一些感触。游戏的优点想必大家都听多了，这里主要来说一点小毛病吧！

练级，不断练级

无论是《FFT》还是《狮子战争》，基本都算是不特意练级就无法顺利进行游戏的，毕竟系统上几乎没有变化。特别是在游戏的中前期，没有练级，不少剧情战都会有困难。甚至特意练级了，但是没有有计划有针对性的练级，几处剧情战方面的难关仍然会卡住很多人，例如著名的ゴルゴラルダ处刑场之战和リオファネス城城内战。

说这些，并不是说剧情关卡的难度过高之类的，而是觉得，造成这种情况的原因实际是因为本作的职业系统。职业和由之而来的技能是本作的核心系统，前面所提及的练级实际都是指练职业的等级以及JP的获得。而技能的习得JP限制以及高级职业的转职要求，这都使得我们要想顺利进行下去，光靠在剧情关卡通常战斗中获得的那点JP是显然不够的。不过，另一方面，练级到一定的程度，战斗已经只是例行公事，同样也会失去不少乐趣，特别是较早拥有了忍者、诗人、算术士等高级职业之后。这除了自己来调整和选择其中的平衡点之外，个人觉得，让一些高级职业随着章节的进行而逐步解锁也许也是个可行的办法。事实上，我对本作的职业系统还是有些微词的，它更多地是以丰富的内容、可研究和探索的深度来掩盖了自身的平衡等方面的问题。

到了后期，随着强力的剧情同伴(例如圣骑士アグリアス、剑圣オルランドゥ、空贼バルフレア等)的加入，剧情战斗的难度已经是无须练级便可轻松应付了，但练级仍然在继续。新加入的剧情同伴需要学会更多的技能，通信对战的好东西需要全员LV99，练级的道路漫长而又悠远……







拖慢，一直拖慢

如果说对《狮子战争》的最大不满，自然是战斗中的严重拖慢，不仅浪费了大量时间，更消磨了玩家的耐心和兴致。在玩《狮子战争》之前，我还特意用PSP上的模拟器来重温了PS版的《FFT》，这更让我无法理解《狮子战争》的拖慢。相比而言，战斗方面基本没有变化，画面也没有加强，更没有增加其他耗费大量机能的东西，而主机的性能有显著增强，为什么会有这样明显的拖慢？Square Enix显然在这一点上应该做得更好。

不仅仅是使用召唤术、アルテマ等华丽技能时会有拖慢，甚至扔个石头都要抖上一会儿……游戏的时候难免会埋怨几句，不过习惯了也就算了，大不了算术全屏ホーリー时顺便去泡杯茶啥的，要不干脆设定好一切，让电脑自动战斗几个小时吧……

联机，必须联机

《狮子战争》增加了大量的强力装备，例如洋葱套装、贤者の指轮、星天の腕轮、ヴァルハラ、グングニル等等，但是几乎全部的新增装备都是需要通过联机合作和对战来取得的，而原本只能获得数个甚至拿不到的非卖品(例如铠之外的源氏装备)也可以利用联机来大量获得。在《狮子战争》修正了利用二刀流来复制、利用毛皮骨肉店来增加二周目装备数量等BUG的同时，其实也给出了利用联机来获得这些的途径。此外，在游戏流程的初中期，就有可能通过联机来获得超强的装备，这对游戏也是有一点影响的。

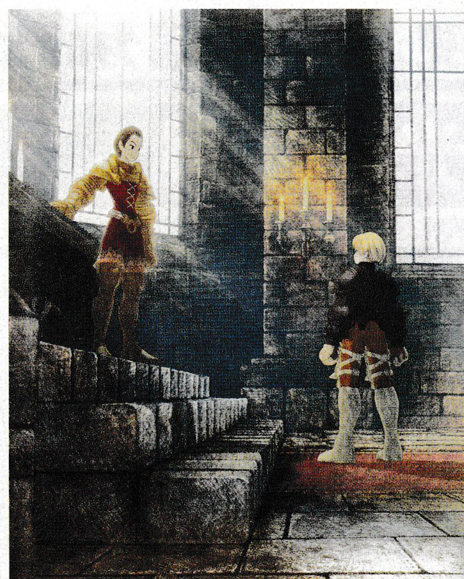
联机的两种模式各有特色，合作的共同战线可以玩不少新增的关卡，而对战则用规则和双方的同等条件来对不算太好的平衡进行一些修正，这可以说是这款移植作品最重要的新要素。然而，具体到玩家个人，却又有些麻烦之处。身边没有同样玩本作的玩家的话，就只能通过KAI来远程对战，时间、速度等等都是不够理想的。而新增装备几乎只能通过联机来取得，这项设定个人觉得很不合适，对于联机不便的玩家来说就失去太多了。如果能同时增加一个新的多层迷宫，而将这些新装备作为新迷宫的各层奖品或者敌人的装备，当然迷宫的限制条件以及难度可适当提升，也许是个不错的补充。

无声，依然无声

《FFT 狮子战争》增加了不少新的CG，但是CG中没有语音还是让人有些遗憾。听说美版的CG会增加语音，而且会重新翻译，不禁又有了新的期待。其实我真正希望看到的是在剧情中增加语音，相信剧情的感染力会更上一个台阶，特别是在玩了SS版的《皇家骑士团2》之后，这种期望就更加强烈。不过既然这次的移植版本没有语音，那么只能期待遥远的未来，能够再有重制的版本会加上语音，不过显然这种等待会是漫长而又希望渺茫的。或许，在那之前，我们能够期待的是，创造了《皇家骑士团2》和《FFT》这样的杰作的松野泰己，下一次能够给我们带来怎样的惊喜呢？

★★★★[点评人：曹纲]

三个时刻：①郁闷时刻：发现新增的好东西基本都要联机，于是马上上KAI，结果总是联不成。②兴奋时刻：通关后发现有提示保存通关存档，这下二周目会继承什么呢？③更郁闷的时刻：保存后找不到有Clear或者类似标志的存档，多方折腾后发现根本就没二周目，连原本可带一些物品到二周目的秘技都无效了。



游戏不怕烂，就怕没人爱

艾尔梵迪亚物语 Elvandia Story

机种：PS2　**厂商：**Spike　**类型：**S・RPG　**发售日：**2007年4月26日

说实话，经历了这么多年RPG、S・RPG、AVG的洗礼，我压根不指望还能看到什么让人眼前一亮，为之潸然泪下的桥段，也不大报希望于那些荡气回肠、激动人心的剧情，在我渺小且没有远大志向的心中，没有太大的梦想和要求，只祈求每个游戏都人设喜人、音乐优美、收集要素丰富、读盘时间稍微短一点、没什么太折腾人的设定，如果顺便有些实用的秘技，再加上哪怕一点点新的创意，那便足矣。（编注：这要求……还低啊？）

但是在玩到《艾尔梵迪亚物语》之后，我渺小的愿望瞬间便轰隆隆破了一个大洞，甚至无法用好还是不好来简单给它做一个评价，对于它，用江湖中人所起的评名来说明才是再适合不过。那就是——

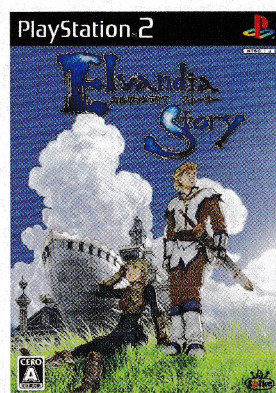
《火焰之纹章》之穷困潦倒记

很难想像，本作怎么能把"《火纹》系列"Cos得这么成功，从战斗到升级，从转职到职业，没有一个不是"取他人之精华"。也很难想像，居然还有游戏把"《火纹》系列"Cos得这么失败，从惨不忍睹的人设到简陋无比的画面，完全就是"《火纹》系列"由于缩减制作成本，只好降低画面素质，又不得已请了个便宜画师的结果。

当然，从我个人的角度来说，我觉得本作模仿《火纹》不是什么严重的问题，在《火焰之纹章 晓之女神》已经通关，新作还未到来这个青黄不接的关头，反倒给广大FANS提供了一个睹物思人、饮鸩止渴的机会。当然，也有比较有节操的人声称"宁愿再玩几遍《火纹》也不碰这个贫民版"，但是自认非常博爱的笔者玩本作玩得挺投入，为了看三个结局还通了三次，相信和笔者一样的玩家也大有人在，所以说，对于这款游戏，我真的不知道应该说它好还是不好；值得一玩还是完全没什么乐趣，这实乃很多年没有出现过的一桩悬案。

当然，诸位不要看了上面的介绍就认定它是一款完全效仿自《火纹》的游戏，因为在它看似平淡的面相中，还隐藏了现今最流行的多分支多结局元素，冲着这点，江湖中人又送了它另一评名，称为——

落难王子掉落山崖记



关于这个评名，还需要一点点补充说明，大家都知道，现在的S・RPG很流行多分支多结局这一要素，而且常见于一些比较爱走创意路线的小作，本作就汲取了这些游戏的精华，在第六章设计了一个巨大的剧情分支点，从此之后的剧情波澜壮阔，与之前的平庸落俗差别巨大。但是根据统计，有90%以上的玩家在没有看攻略和任何剧透的情况下第一次打通本作之后，都会疑惑不已——什么选项都没出现，我们就跟着剧情走啊走，怎么就自己进入分支了呢？

这是因为本作的分支非常隐蔽，在第六章的战斗中，有一段固定剧情为美少年王子不小心掉落山崖，还顺便拖了自己三个手下中两个比较靠近BOSS的陪葬，而剩下来这一个大难不死的手下，就决定了分支的走向。不用选择，不用剧情对话，只是战斗中随随便便地那么一站，就决定了接下来的剧情到底是悲是喜，是欢笑还是落泪，这种不知道应该称作新奇还是不负责的设定，也实乃很多年没有遇到的怪事一桩。

事实上，一款游戏质量烂一点不是大问题，怕的就是爹不疼娘不爱。制作人没有想法直接把别人的创意拿来用，玩家玩了之后也认定只不过是另一款游戏的影子。很不幸，《艾尔梵迪亚物语》就是这样一款游戏，你不会觉得它的素质非常差，也许在游戏的过程中还会得到不小的乐趣，但是很快，它的名字就会从脑海中淡忘，只剩下一个模糊的"《火纹》庶民版"印象。

★★☆[点评人：玛娜]



■除了中间男主角的发型有些另类之外，其他的配角都是典型的《火纹》式搭配。



■你说这人设能叫做好看吗？

痛苦时刻：当玛娜第一次打这个游戏的时候，由于不知道分支触发条件而被迫走上了暗之路线，主角成为邪恶大魔王，同伴奇弱无比并随着战斗纷纷死去，最终幸存的所有同伴被主角亲手杀死……受到了这个冲击，才决定一定要打出个完美结局来。

更注重商业潜力的作品

光明之风 SHINING WIND

机种： PS2　**厂商：** SEGA　**类型：** A·RPG　**发售日：** 2007年5月17日



作为同样冠以"光明"头衔的作品，我们自然会将《光明力量EXA》以及《光明之风》进行对比。战斗节奏拖沓，是《光明之风》的战斗部分给人最大的感觉，游戏中与剧情相关的战斗基本都需要到作战会议室才能进行，严重影响了游戏的节奏——尤其体现在后期由多场战斗组合而成的大战役，可以说让人完全无法感到游戏进入终盘后应有的紧张感。相比之下，《光明力量EXA》的战斗就连贯多了，虽然存在着会强制暂停普通战的防御战，但无论是出现的次数还是发生的频率都要更容易让人忍受。由于游戏中角色比例的不同，两款游戏的战斗风格有着明显的差别，《光明力量EXA》强调的对角色攻击招式的表现，大比例的角色造型以及丰富的武器攻击方式都令A·RPG的"A"格外显眼。相比之下，《光明之风》走可爱路线的Q版角色无论是移动还是攻击都要显得拖泥带水，虽然设计了□与△的组合，但攻击方面仍然非常单调，不过招式的附加效果就要比《光明力量EXA》中要明显得多。在两款游戏中都出现了"同伴"这一要素，相比之下还是《光明之风》的同伴更具有存在感，毕竟作为重要攻击手段的连携技需要有同伴在场，而且要想获得高评价同伴不死也是必要条件。

系统方面，与《光明力量EXA》消耗秘银强化角色相比，《光明之风》中通过组合不同文字与颜色的灵魂碎片获得各种能力明显要有趣得多。武器装备方面，虽然《光明力量EXA》的"刷"装备有着很大的运气成分，但无论种类还是变化都非常丰富，不过《光明之风》能够通过合成明确地获得指定种类的武器装备，这一点要比《光明力量EXA》更加让人省心。两作的角色成长有着明显的不同，个人认为《光明之风》分配点数提升角色基本数值的设定要好玩一些，虽然会出现"偏科"导致因为某项数值不够而无法装备好武器、防具，但从根据玩家的喜好自由强化角色能力这一点上要显得更加人性化。

剧情方面说实话两部作品都不怎么样，平铺直叙讲故事的《光明力量EXA》剧情首先便被自己爽快的战斗抢了风头，而《光明之风》虽然剧情起伏、人物关系复杂，但如果失去了动画在剧情方面的补充，单看游戏的各种情节只能说是千疮百孔。不过《光明之风》在对角色心理的表现上明显有着很高的造诣，最有亮点的就是开启每名角色心门后对其内心世界的表现——在16看来，如果将本作改为带有战斗要素的文字AVG游戏，绝对能够诞生出新的经典……

看了前面的对比，相信大家多已经得出了"《光明力量EXA》要比《光明之风》强"这一结论，从游戏本身的角度来看这一结论是没错，但《光明之风》的成功其实是体现在其巨大的商业潜力上。首先在人设方面《光明之风》有着压倒性的优势，无论再怎么被评价为"千人一面"，但不可否认的是即便单只有"Tony"这个名字其吸引力也是相当巨大的。除此之外，动画与游戏的配合推出就已经表明厂商的重视程度，而有《光明之泪》大量周边倾泻的现象在前，相信本作的各种抢钱计划已经在缜密酝酿中了。虽然这种商业行为令人又爱又恨，但不可否认的是非常有利于作品在推出多时后依然不会被玩家遗忘，而这种在玩家群中持续的存在感更会反过来影响续作的推出，周而复始……

★★★[点评人：十六夜]

尴尬时刻： 本作从美女同伴胸前拔出心剑时令人浮想联翩，但换成大叔却还是这种形式就让人不得不在额头挂上一滴汗了……

《肖邦之梦》的另类剧情解读

信赖铃音 肖邦之梦 トラスティベル ショパンの梦

机种： X360　**厂商：** NBGI　**类型：** RPG　**发售日：** 2007年6月14日

作为一个普通人，这辈子要经历的事情实在太多。喜欢什么、讨厌什么、被什么感动过、被什么激怒过……类似这样简单的问题，在人生的每一个阶段、每一段时期都会有不同的答案。有时候刚刚对一件事物产生兴趣，这种兴趣又很快丧失了。更加让人感叹的是，很多年后我们往往连它的名字都不记起来。



说了半天废话，其实只是想说明一下我初看到《信赖铃音 肖邦之梦》时的感受。本人小时候曾经有一段时间非常喜欢肖邦，具体是什么时候已经不可考证，不过能够从《世界五千年》这套经典读物的上市时间推出个端倪来，因为本人正是在看过《世界五千年》中记载的肖邦生平后才喜欢上这个波兰人的。不过随着时间的推移，对肖邦的印象也渐渐模糊起来。在看到游戏的标题后突然一下又想起了往事，从此便热切关注起这款游戏来。

很少有游戏在最初公布情报时便宣称自己的剧情非常NB，厂商顶多只敢吹嘘一下写剧本的人有多NB，这大概是因为判断剧情的好坏实在是挺主观的事儿，总而言之就是很少有游戏会以剧情作为最大卖点进行宣传。《信赖铃音 肖邦之梦》刚公布时对剧情也是只字未提，不过我却从游戏公布的故事简介中看出"神作"二字，进而对游戏的剧情产生了无限期待。原因便在于游戏的故事是以肖邦临死前的梦境而展开的，而历史上肖邦这位音乐家兼爱国者临终前的故事还是比较感人的。



和正在看这篇文章的您一样，我生在新中国、长在红旗下，因此从小就看过听过无数革命烈士英勇就义的故事。肖邦的祖国波兰在19世纪被资本主义列强瓜分，他本人只能流亡国外以音乐为武器进行抗争，陪伴身边的只有一个盛满祖国泥土的银杯。肖邦临终前手捧银杯，眼望祖国的方向，心有不甘地死去。记得我当时看到这里时，被肖邦这种"出师未捷身先死"的精神感染，几乎就要落下泪来。现在这段经历就要变为游戏中的剧情，作为一名玩家的我实在是很想知道游戏将以何种方法去演绎。

如果你玩过《信赖铃音 肖邦之梦》，那么在看完上面的文字后，应该能够猜到几分我在通关之后的心情。我的心情谈不上失望或愤怒，只是颇有些不以为然。因为在游戏中，看不到波兰革命，看不到肖邦对祖国的思念，看不到残暴的俄国统治者，甚至连那个银杯都没有。我觉得制作人选择肖邦作为游戏主题无疑是看中了他的生平，因为这么多音乐大师里除了死得无声无息、连尸体都找不到的莫扎特外，还真没有谁的临终经历给人留下深刻印象。不过游戏中居然完全摈弃了现实世界的东西，这点实在令我有些始料未及。早知如此，倒不如改做“爱迪生之梦”，至少大发明家在临死前还喊出一句“那边真美”，游戏中便可发挥成爱迪生在梦境看到了镜花之森云云。

不过游戏的结局却是出人意料的晦涩，这使得本人在通关之后又借二周目的时间好好研究了一遍剧情，这次我发现其实游戏中肖邦的梦境还是对当时的现实有一定折射。满口为了国民、其实想搞霸权的华尔兹伯爵，和自封波兰国王的俄国沙皇就颇有几分相似；华尔兹伯爵的手下则可以视为俄国总督、波兰贵族式的为虎作伥式角色；身受矿封药毒害的国民则明显是处于俄国高压统治下的波兰人民；而反抗组织的那帮战士自然便是投身于波兰革命中的志士了。可惜游戏中肖邦对此也没有什么明显的表示，完全看不出肖邦同情革命的立场，所以硬要说游戏是以梦境来表示肖邦所处的那个历史时期也很生硬。

于是我便设想，如果真的要紧扣肖邦这一爱国者的立场，那么游戏的剧情应该如何编排呢？首先，女主角波尔卡表面上是一名卖花女，其实是一名女革命家。而男主角阿尔弗雷德应该是一名义盗，在战斗中逐渐认识到光靠自己救不了多少人，只有推翻残暴的华尔兹伯爵，人民才能过上幸福的日子。至于爱好摄影的比特表面上只是儿童一名，其实是专门从事拍摄敌军事设施的儿童团……等一下，这样的剧情未必也太狗血了。如果改成这样的话，这游戏名也不能叫“信赖铃音”了——除非你说这里的信赖指的是革命战友间的信赖。

所以我这才意识到，游戏制作人其实看中的是肖邦音乐家的身分，而非爱国者的身分，只是我从一开始便想到岔路上去了。这就和很多兴冲冲跑到电影院看《变形金刚》的人一样，他们是带着童年的美好回忆去电影院观看擎天柱大战威震天的。但到了电影院之后才发现，擎天柱还是那个变卡车的擎天柱，不过威震天却不变手枪改变飞机了。值得庆幸的是，《变形金刚》电影的素质相当出色，令所有去电影院的人全部赞不绝口；而《信赖铃音 肖邦之梦》的素质同样不俗，动听的音乐、漂亮的画面、爽快的战斗让我毅然给出了满分的评价。



不过我偶尔还是会想到，这个游戏中的肖邦其实和我从小认识的肖邦不是一个人，因为游戏中的肖邦只是一个会回复魔法、出招速度快的队员。肖邦音乐家的身分其实只是用来宣传造势的幌子，因为你把“肖邦之梦”改为“李斯特之梦”、“舒曼之梦”什么的也不会有违和感，最多也就是换换游戏中的音乐和每一章的标题。所以虽然我明白了，但还是觉得少点什么。

★★★★[点评人：纱迦]

惊奇时刻：进入第三章，当肖邦的音乐响起时，我惊奇地发现，原来我听了快三年的手机铃声，居然是肖邦作的曲子。我一直以为这是诺基亚手机自带的原创音乐……

有多少爱可以重来？

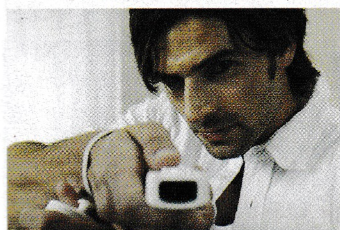
生化危机4 Wii版

biohazard 4 Wii Edition

机种：Wii **厂商：**Capcom **类型：**ACT **发售日：**2007年5月31日

可以说，除开《WE》，过去两年还没有哪一款游戏能像《生化危机4》这样牵动我心。从NGC版玩到PS2版，再到现在的《生化危机4 Wii版》，3年过去了，但它在我心中的地位依然是不可替代的。而失去三上真司的《生化危机5》究竟成色如何，现在谁也说不好，所以，我常常对朋友说，《生化危机4》是一款无法复制的游戏。

无法复制，但你可以复刻，可以移植。Wii版的最大变化自然就是操作，左手负责里昂的移动，右手负责瞄准射击，就好像光枪游戏那样——其实这样的操作方式对于Wii来说只能算是入门级，但对于《生化危机4》这样级别的游戏来说，玩得顺手就行，管它是出在Wii上还是Xbox LIVE Arcade上呢？



说白了，神作到哪里都是神作，Wii之于一个对《生化危机4》有爱的人来说，其实就是一个重玩一遍两遍三遍的理由，特别是几个同好围在一起，对着46寸的SONY Bravia看王艾达的红，一边交流心得打法一边对细节品头论足，从“第一个敌人为什么要从右手转身而不是左手”谈到“听说没有，有个家伙拿一箱子鸡蛋去砸萨德勒”，真是乐趣无穷。

你要问Wii版的改变，从Normal到Professional，再到ADA模式，全部玩下来，也没体会到除了操作之外的改变，最多也就是能感觉ADA模式较PS2版相比“画面更好了”、“敌人更多了”——但这也是理所当然的。ACE飞行员秉着《鬼武者2》片头动画里“杀光全村”的精神去玩PS2版，不放过一个敌人，打到最后通关也就才不到1000的杀敌数，NGC版轻轻松松就上1100了，你要说Wii版和PS2版除了操作和画面，其他都一样，那你就是根本没玩过，瞎起哄。

细节决定成败，《生化危机4》的好真是数也数不清。回字有多少种写法，那里昂的死法起码就是回字写法的五六倍。虽然日版照例被电锯男断不了头也被大虫子毁不了容，不过想来女同志玩的时候也不会那么犯怵了，里昂被锯倒也能留个全尸，不会像玩美版时那样哎呀惊叫一声扔下手柄掩面跑开。

因为卓越，所以成就。三上真司给《生化危机》带来的不仅仅是“4”，而是一种新的可能，新的游戏形态。从任何方面来说——游戏玩法、操作、系统、初次游戏体验、耐玩度、隐藏要素等等方面，《生化危机4》的表现都可以用“无懈可击”来形容，所以我常常幻想，喜欢炒冷饭的Capcom能不能发扬光大这种精神，沿着《生化危机4》的这条路，推出资料篇、加强版，PULS、PLUS α、Special Edition、完全版吧！《生化危机4》值得你一遍又一遍地去爱。



★★★★[点评人：Gouki]

第六感时刻：Professional难度通关，收起双节棍，上网看新闻。结果一眼就瞅见Capcom官网搞了一个叫“生化危机4 第六感”的网页，6种变态、极端玩法再次让你大开眼戒。立刻把网页发到编辑讨论群里，注明“生化危机4 官方热血最强”，然后关电脑上床睡觉。第二天一早醒来，发现手机里多了条ACE飞行员的短信：FXXK！又白玩了！

古典优雅的感人童话

奥丁领域

オーディンスフィア

机种：PS2 **厂商：**Atlus **类型：**A·RPG **发售日：**2007年5月17日

延续

“真是太像《公主皇冠》了！”估计是编辑部每个看到晴天玩《奥丁领域》的人所发出的感叹，虽然SS平台并没有在主机史上风光太长时间，国内玩家也由于这种那种的原因而与它缘悭一面，但是《公主皇冠》这款在SS时代散发着无穷魅力的2D横版游戏还是给玩家留下了无法磨灭的印象。从游戏公布之初就被公认为“《公主皇冠》续作”的《奥丁领域》，给人最直观的感觉也正如之前所有人发出的感叹一样，充满童话风格的2D人物造型，在经过3D渲染之后显得更加鲜活，时而悠扬时而悲壮的音乐也将游戏世界中五位主人公交织在一起的命运进行了完美地演绎，让玩家在不知不觉中融入到他们的经历中，一起体验属于每位主人公的喜怒哀乐。

叙事诗

如果大家认为一款动作游戏的剧情并不会引人入胜，甚至完全可以忽略不计，那么《奥丁领域》在这方面的表现绝对会让你改变这个陈旧的老观念。游戏最大的特色就是将叙述的方式跳脱出了以往“一条肠子通到底”的模式，而是使用一名小女生阅读童话书的方式为你分别讲述每个主人公的故事。格温多林身为女武神，出于忠诚和亲情都应该对自己的父亲奥丁永远效忠，但是一次意外的相遇却让她结识了将灵魂出卖给死之女王的奥斯瓦德，从此她便开始在亲情与爱情间做出一个个抉择，并在最后得到奥丁的允许，打开自己的心门迎接属于自己的美好未来。



科尼利厄斯与亡国的公主蓓尔贝特真心相爱，但却因为宫廷魔法师的私欲而身中兽化诅咒，虽然他每次都会在危急时刻拯救蓓尔贝特于危难之中，但却没有勇气面对自己的心上人，不过爱人之间的心灵感应最终让他们互相看到了对方，即使容貌已经改变，但是深藏在心底的那份爱恋却永远不会改变。

默西迪丝作为妖精国的公主，却因为魔王奥丁对妖精族的侵略而担负起了复兴整个国家的重任，之后个性单纯的她虽然因为太信任他人而差点使妖精国的统治权易主，但还是在因库维的帮助最终击退了奥丁，使妖精族得到了永远的和平，甚至在故事的最后，逐渐成熟的她也迎来了自己的爱情。

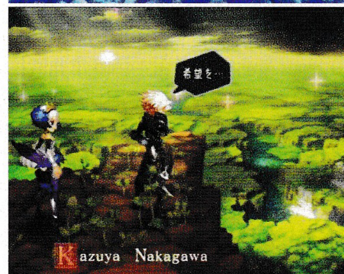
奥斯瓦德因为义父梅鲁维的收留而帮助他推进妖精国的政变，不过却因为计划的失败而堕入冥界，甚至还了解到自己之所以拥有如此强大的力量全是拜手中的结晶石武器所赐，而要使用它的代价就是将自己的灵魂出卖给死之女王，最后不甘心平凡人生的他在奥丁的帮助下返回人间并与格温多林相识，曾经敌对的两人在共同经历众多事情后产生了微妙的情感。

蓓尔贝特虽然和科尼利厄斯相爱，但是深知自己背负“死之诅咒”的她却勇于向命运挑战，因为她不愿意让自己的心上人独自面对自己死去所带来的打击。在改变这个宿命的旅途中，自己祖父在冥界的亡魂却突然出现并一直执着于让世界毁灭，以便让自己的国家获得重生，最终她决定用自己的双手来改变亲人的执念并拯救处于毁灭边缘的世界。

在依次体验完每位角色的故事后，“毁灭预言”才会正式登场，玩家必须按照“叙事诗”中的记载找到与导致世界毁灭的五大神器相对的角色来迎战，当一切都归于平静之后，等待玩家的就是感人的完美结局。或许仅仅用简短的文字很难道出游戏剧情的精髓所在，但光是游戏中每位主人公的剧情重叠与影响就足以让任何一个玩家在游戏过程中不断地回味，层出不穷的未知，慢慢揭开的真实正是游戏剧情的最大魅力。









战斗

简单与爽快无疑是任何一款动作游戏吸引玩家的关键所在，即便是你的画面再华丽，剧情再错综复杂，别扭的操作就足以让你抓狂，当然如果你能承受不断在华丽中死去的挫折感，那就另当别论了。游戏中每个主人公的操作都并不复杂，□键攻击，×键跳跃就能衍生出各种攻击方式，玩家只需要了解每个角色的攻击特征就能很快应付各种情况的战斗，但如果你是一个完美主义玩家的话，谋杀玩家时间意图非常明显的“评价系统”一定会满足你的需要，全S的评价虽然只是炫耀的资本，但是游戏中还是为高评价准备了相当丰厚的过关奖励（主要奖励固定不变也是对新手玩家的体贴设定，绝对不用担心错过了某些珍贵道具）。如果真要说难的话，那估计也只有游戏的BOSS战了，虽然主线流程中同一个BOSS出现的次数较多，但是不同角色的攻击方式就决定了战斗策略的多变性，和一味的猛攻比起来，摸清敌人攻击规律后见缝插针的游击战术也会让你的神经时刻绷紧，感受到随时都会出现的危机感。

育成

游戏中的角色育成方式也算是简单明了，武器等级和HP等级就直接决定着角色的战斗力，武器等级越高，对敌人所造成的伤害越高；HP等级越高，角色的生命上限越高，不过大家也千万不要以为游戏中让这两个方面成长只是简单地与敌人打打杀杀，魔素的出现不但调节了这两个能力的成长速度，甚至对玩家的统筹规划能力也提出了较高的要求。消灭敌人使用R1键吸取魔素（最近貌似很流行吸魂的设定-_-b）可以使武器等级成长，但是作为种子结果所必须的物质，一旦利用到提升武器等级上，就无法让自己的HP上限得到增长，如果大家不想看到后期敌人那高到夸张的攻击力对自己一击必杀的魄力场面，还是在游戏中随时规划一下接下来该着重提升的能力，不然就只有收集各种材料去料理店喝喝茶，吃吃饭来突击恶补了。

平衡

魔法瓶合成是游戏中一个让人喜忧参半的有趣元素，玩家在流程中可以利用魔法瓶和曼陀罗来合成各种效果的魔法瓶，虽然它们中大多数的实用价值不高，但是只要玩家体会到伤害无效化和火焰攻击的好处就很难对它们摆脱依赖，因为到了后期敌人密集如潮水般的攻击几乎无缝可钻，要想轻松地结束战斗就只能借助它们的力量，所以这个系统也成为了很多玩家颇有微词的地方，游戏战斗的策略性就这样被不尽人意的平衡设定所抹杀了。

结语

总的说来，《奥丁领域》的确是一款PS2末期的佳作，虽然游戏的某些设定在一些游戏老手看来显得有点不合情理，甚至减少了游戏的乐趣，但是我们却不能否认它们对吸引新手玩家起到了不小的促进作用，即便是你不擅长动作游戏也能很容易在游戏中得到各种乐趣。就像一句俗话说得好：“果子只有自己尝过以后才知道味道。”

★★★★[点评人：晴天]

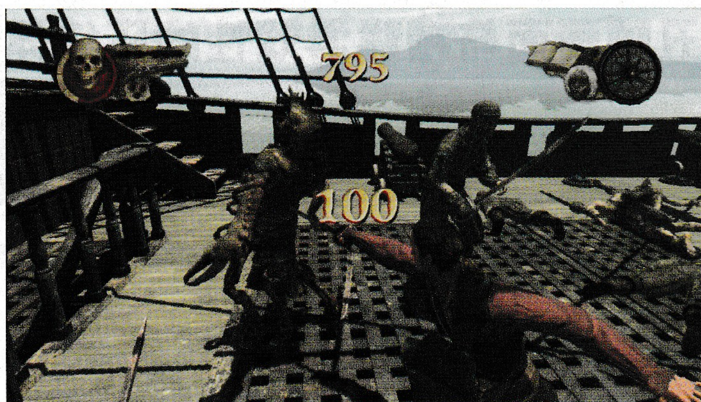
恐怖时刻：当晴天得知游戏的地狱模式中HP不会成长时，自认不是动作游戏高手和拥有自虐倾向的我立即打了退堂鼓，不过据说胜负师倒是乐此不疲，不知现在进展如何？

哥们儿，省下钱去电影院吧

加勒比海盗 世界尽头

Pirates of the Caribbean: At World's End

机种：X360 **厂商**：Disney **类型**：ACT **发售日**：2007年5月22日



"同学，《加勒比海盗》(有可能是蜘蛛侠、忍者神龟或其他任何电影的名字)知道吧？电影看过吧？这可是新上映电影改编的游戏，所有配音都是电影里的大牌，画面没得说！怎么样？买张回去试试？"如果你去逛电玩店时听到BOSS一脸奸笑、吐沫星乱飞地向你推荐电影改编游戏，那么一定不要相信他的鬼话。作为一名玩家，我们要将"电影改编游戏都是雷"这条金科玉律谨记于胸，你应当大义凛然地回应BOSS："我不信！"当然，如果你是那部电影的死忠，又想在电影上映之前提前了解电影中的剧情除外。

今年电影改编的游戏特别的多，《忍者神龟》、《蜘蛛侠3》、《冲浪季节》、《怪物史莱克3》……有着全球数千万观众打底，发行商从来不用担心此类游戏的销量，无论游戏做成什么样，只要他好意思拿出来卖，就会有人捧场，糟糕到无以复加的《黑客帝国》也能轻松买个几百万，此类游戏的销量与游戏的素质没有任何关系，而是直接与电影的人气挂钩。所以近些年来电影改编的素质一直很稳定——稳定在低水平线上。看了官方的高清宣传片后，笔者曾经天真的以为这样的状况终于要所有转变了，起码游戏的画面绝对是次世代级别的，可是游戏入手后笔者发现自己再次可耻地被所谓的官方宣传片欺骗了，次世代级别的画面基本就是这款游戏的全部优点了。哦，对了，还有一条电影改编游戏共有的优点，那就是成就好拿，它理所当然的又使"成就犯"纱迦的成就千位数增加了1。

迪士尼的老本行毕竟还是电影与动画，在过分追求游戏的画面时，制作人忽略了动作游戏最重要的部分，那就是战斗系统。本作的战斗单调到让人昏昏欲睡，我们要千篇一律地使用同一种招式解决千篇一律的敌人，你只需不断地按一个键，敌人在装模作样地抵抗了两下后就会主动卖个破绽，迫不及待地结束他跑龙套的使命，笔者在无聊地按着同一个按键时居然有种看京剧武行打斗的错觉。高级一点的杂兵需要发动终结技才可以解决，但他们更像是为了提醒玩家，游戏还有终结技这么个系统而存在的。游戏的BOSS战有许多场，但遗憾的是除了场地与交战的人物外，它们没有任何实质上的区别，虽说决斗拼剑的战斗方式颇有新意，但一款游戏中所有的BOSS都是一个模子刻出来的，就有点恶心了。

如果购买这款游戏是为了领略发哥的风采，那么您也许又要失望了，游戏的前半部分都是《加勒比海盗2》中的剧情，海盗王发哥在游戏进行了大半后登场了两关后就……(抱着不剧透的原则，笔者还是不在这里告诉大家结局了)不过，也许国内上映的"阉割版"中发哥出场的时间会更短，这么一想就舒服多了，嘿嘿。六月份登场的电影改编游戏还有《神奇四侠：银影侠现身》、《变形金刚》、《小鼠大厨》、《哈利·波特与凤凰社》，您还有勇气去试雷吗？

★★[点评人：火云]

成就时刻：拿到游戏后，正当一帮小编对电影游戏口诛笔伐之时，纱迦跳出来大叫："让X360的电影和动画改编游戏来得再猛烈些吧！这样我的成就点数……哈哈哈"(电影和动画改编游戏的成就普遍好拿)

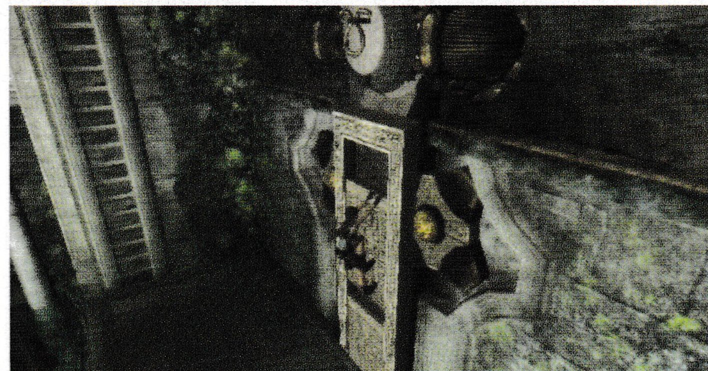
十年经典，劳拉的荣耀

古墓丽影 周年纪念版

Tomb Raider: Anniversary

机种：PS2 **厂商**：Eidos **类型**：ACT **发售日**：2007年6月5日

如果一个系列能够在十年后没有被玩家遗忘，反而依然活跃在现世代的主流机种上，那么这款游戏一定有它的伟大之处。1997年《古墓丽影》的诞生，当人们看到以3D形象出现在电脑屏幕上的劳拉时，改变了人们对电子游戏的看法。一个继承了千万家产的剽悍女子的盗墓旅程，征服了几乎所有尝试过这款游戏的人。在初代中，制作小组在游戏中融入了大量的欧洲神话，让古代遗迹更具神秘感，而探索未知的事物是人类的天性，一旦进入游戏，玩家很快便会被神秘的遗迹所吸引。初代《古墓丽影》的成功让Eidos认识到了劳拉的巨大商机，但是它的出色让它的后代花了十年的时间依然不能够超越。



在《古墓丽影 传奇》稍微挽回了少许系列的口碑后，新的制作小组决定在劳拉的第十个生日，利用《传奇》的引擎将最受玩家欢迎的初代重制，这是送给系列FANS的一份十周年生日礼物。十年间技术力的进化就是如此的巨大，《古墓丽影 周年纪念版》为我们完美还原了初代中由于机能所限未能表现出的那些庞大而华丽的场景，这是PS2平台上顶级的画面表现效果，场景中的一砖一瓦都经过了精心地绘制，如果玩家在游戏时留心观察，甚至可以清楚地看到庙宇中天花板上的图腾以及地板砖上那些神秘的古代符号。游戏的配乐同样经过了全新的演绎，与周围环境高度同步的配乐完美制造了遗迹中神秘而诡异的气氛，突然响起的狼嚎与熊的吼叫声能够是你的心跳迅速加快。克劳馥庄园悠扬而又小资的配乐与Midas宫殿唱诗班似的音乐立刻便会将玩家融入到游戏的氛围中去。在本作中初代经典的谜题设计被全部保留并被重新制作，新增加的关卡也不会让老玩家感到突兀。无论是否玩过本作的玩家都可以把它看作是一款全新的游戏来体验。

画面与音乐不是《周年纪念版》惟一的新元素，但是其他改动点却没有这么成功。由于使用了《传奇》的引擎，所以劳拉的移动与动作都与上一作基本一样。利用钩绳在墙壁上行走的新系统看起来酷劲十足，但实际操作起来却并不那么潇洒，在墙上摆动的过程中，玩家经常会因为视点问题而选择错按键的方向。改良后的战斗系统依然让人提不起精神，慢动作系统几乎扼杀了所有的战斗乐趣，无论杂兵战与BOSS战都太过于依赖这个新加入的系统，使得不同的枪支设计反倒成为了鸡肋。

虽然还存在着许多遗憾，但是本次的重制总体来说还是成功的，一次对经典的重制让我们看到了制作小组的实力，也看到了他们回归系列原点的决心，"《古墓丽影》系列"一定会走过一个更为辉煌的十年。

★★★[点评人：火云]

自虐时刻：某日见室友正坐在电视机前玩《古墓丽影 周年纪念版》，见其在同一个跳跃机关前死了一次又一次，劳拉的惨叫声不绝于耳，便主动申请帮他跳过此处，谁知他回答道："我是故意的，你不觉得劳拉的惨叫声很好听吗？"

丑陋画面与糟糕游戏性的压缩体

蜘蛛侠3 Spiderman 3

机种： PS2 **厂商：** SEGA **类型：** SPG **发售日：** 2007年5月4日

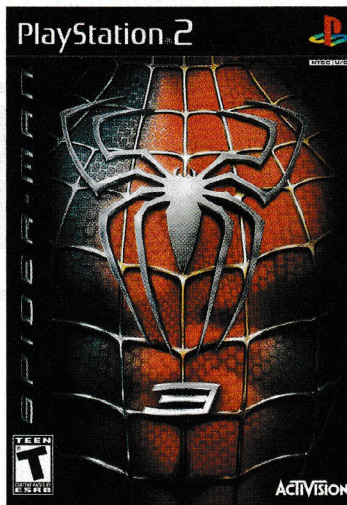
没完没了

电影是一种商业行为，游戏也是一种商业行为，当这两者结合的时候便会诞生一种更加纯粹的商业行为，PS2版本的《蜘蛛侠3》便是如此，这款游戏更像一个和电影"强行"搭配销售的"赠品"，你不用去管这个赠品的品质如何，反正它随随便便都能搭着电影的"顺风车"在诸多"蜘蛛侠粉丝"的抬举下轻轻松松突破百万销量。

由于更换了制作小组——原制作小组去开发更有"钱"途的X360版和PS3版去了——游戏勉强保留了系列的"躯壳"：偌大的可以随意游荡的纽约市、还算丰富的各种任务、以及从次世代版本照搬过来的过场动画。而除此之外，就只剩下糟糕的画面，糟糕的操作，以及更加糟糕且层出不穷的BUG了。虽然改编自电影，但是出于游戏时间的考虑，游戏增加了很多电影中没有的情节，以充实整个游戏的进程。但是由于这些新增的情节与电影中收录的情节相比并没有足够的凝聚力，反而将整个游戏的故事线拉扯得支离破碎，繁杂且单调的任务也很容易让人失去继续游戏的动力，而更糟糕的是，即使添加了这么多"佐料"，游戏的长度依然太短，以至于根本无法将所需要的情节和人物铺展开来，给人感觉就是匆匆忙忙开始游戏然后就匆匆忙忙地结束。

不见不散

从纯粹游戏的角度来看，《蜘蛛侠》系列"从一开始所采用的游戏核心系统是和《横行霸道》系列"类似的：一个开放的城市，一个自由的任务系统，两者除了在人物行动方式和目的上有所区别之外，其他也看不出什么不同，但是前者显然缺乏足够时间的精雕细琢。与PS2版相比，X360和PS3的次世代版显然要好上一些，毕竟是原制作小组亲手制作的续作，除了在画面上好上那么一大截之外，游戏在系统方面也要比PS2版丰富许多。





实际上PS2版最糟糕的地方还是那严重拖游戏后腿的任务设计，我的意思并不是说这些任务有多么恶心，而是这些任务太有"共性"。所有的任务几乎都是从两个模板里倒出来的，要么是惩治罪犯的打斗任务，要么是拯救生命的救援任务，整个游戏的所有任务基本就是在这两种任务之间倒来倒去，偶尔来一点类似偷拍或者跟踪的小把戏，最终也还是要回到前面的两条任务路线上。你想像一下英勇无比的蜘蛛侠在游戏中反复干这样一件事情：在游戏中的任务都是要你跑到A点，打败一群坏蛋，然后跑到B点，找到炸弹或者其他什么东西给扔得远远的，然后再跑到C点去打败更多的坏蛋，接着在DEFGHIJK点去反复做前面的事情，光是想想就未免让人觉得有些沮丧。

比PS2版更糟糕的还有Wii版，这都要归功于Wii那个"出奇制胜"的手柄和足以令人发狂的操作，这也是惟一令PS2玩家值得欣慰的事情了。

★[点评人：多边形]

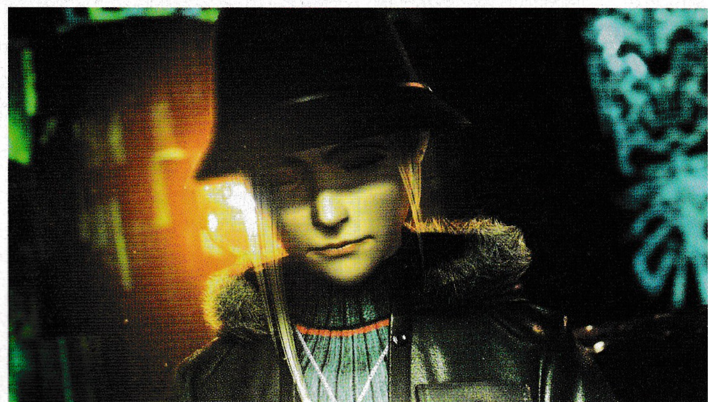
汗颜时刻： 第二个任务，你需要去拆除爆破帮在城市中安置的炸弹，然后交给某个路人，之后还要打破大街上一个特别醒目的木箱并找到某个证据，再把这个证据去交给就在木箱附近巡逻的警察叔叔……（我佩服死设计这任务的人了）

败就败在推出时间晚了……

先祖之魂 失落的继承 FolksSoul 失われた传承

机种： PS3 **厂商：** SCEJ **类型：** A・AVG **发售日：** 2007年6月21日

游戏中男女主角虽然被称作传承者与守护者，但在游戏中只能通过自己吸收到的怪物能力进行战斗——就如同荒木飞吕彦在游戏包装上写的（广告语？）：难道这游戏是受了《乔乔》的影响？——只不过游戏中主角的替身并不单单只有1个。在当初游戏公布的时候本作的战斗就非常引人注目，通过不同效果的攻击相配合，玩家可以很个性地设计出自己的打法。吸收怪物的能力也是游戏的一大亮点，因为"吸收"这一过程并不像传统游戏那样用个特效就一笔带过了，而是需要玩家自己亲手来完成：首先在战斗中玩家要攻击怪物直到其暴露出未脱离状态下的灵魂，这时按R1键就能开始吸魂。吸魂需要利用到PS3手柄的六轴机能，而方式则非常丰富。游戏中设计了吸魂槽，只有当原本绿色的吸魂槽完全变红后玩家才能成功吸收。吸杂兵级敌人的魂时只要快速向上抬手柄就可以，而中高级怪物的魂并不会轻易被玩家吸走，需要复杂一些的步骤才可以，比如看准时机晃动手柄、快速左右倾斜手柄、剧烈震动手柄等，尤其是当BOSS战时往往会遇到需要将这些方式随机组合使用的情况，真的是既热血有相当有投入感——这些当然都是理论上的，即使不看文章最初的标题相信大家也一定都会觉得在现在看来，所谓的"体感操作"早已经不是什么新鲜玩意，也许刚开始还会感觉很有新意，但适应这种操作系统后不仅会觉得麻烦，更会感到很累……再加上没有振动使得整个过程缺少了关键的临场感，从而令热血度大打折扣。



在现如今游戏除了其本身的品质外，之后的增值要素也越来越被玩家视作购买的标准了，而这个"增值"的定义自然就是网络。对应网络同样是本作宣传时的一个噱头，而在游戏发售当日玩家便能够下载到特殊的怪物，这一点确实是相当厚道。除此之外，游戏中还专门设计了"地下城"，允许玩家自己设计迷宫上传到网络供其他玩家下载挑战。然而所谓的对应网络下载也就仅此而已了——在游戏中玩家能够在酒吧接到分支任务，而其中一项就是通过下载获得新任务，遗憾的是，在游戏发售后超过1个月，都还没有任何相关任务出现……不仅如此，在游戏标题画面还有个"联动"选项，里面的介绍是说可以跟预定在日后推出的PSP游戏进行数据交换，但直到目前为止关于这款PSP游戏连一点影子都还没有出现……

正如标题所说，游戏如果能在PS3发售后不久推出绝对会有更好的成绩，但它却偏偏推到现在才出现，浪费了不少卖点，再加上随后的一些相关计划没有跟上，只能令所有期待的玩家继续失望下去……

★★☆[点评人：十六夜]

无奈时刻： 无论是下载任务还是与PSP联动都毫无音讯，不知打算让玩家再等多久……

迟到一年的十五周年纪念作！More than meets the eys?

超级机器人大战 原创世纪合集

スーパーロボット大战Original Generations

机种：PS2 **厂商：**Banpresto **类型：**S・RPG **发售日：**2007年6月28日

作为"《超级机器人大战》系列"(以下简称《机战》)15周年的纪念之作，《原创世纪合集》(以下简称"OGs")从公布的那一刻起就备受争议。有争议是因为以Cross Over型角色游戏出道的《超级机器人大战》，在其15周年的重要日子里却忘记了它最初诞生的目的，不推出新的版权作品(*1，见注解)，反而"舍本逐末"地把自己公司的东西拿出来炫耀，而且是一款已有作品的强化移植版！实际上，关于版权作品和原创作品孰优孰劣，在《机战》玩家中历来就是一个争论不休的话题，日本的玩家甚至为此创造出了"原作厨"和"原创厨"(*2，见注解)这样略带一些侮辱性色彩的名词。《OGs》的出现让已有的争论变得更加激烈起来。

然而，人们争议的焦点很快转移到了别的问题上。先是TV版动画《Divine Wars》剧本的变化以及作画崩坏问题；接着是长达半年的延期事件；最后是OG名机"凶鸟"系列的版权事件：玩家中流传出了原创机体"凶鸟"因为造型过于接近"高达"而遭到了《高达》版权所有者创通(也有说Sunrise或Bandai的，根据谣言来源各不相同)封杀的消息。这个关系到一代名机存亡的"版权问题"越闹越大，随着TV版动画中该系列机体的缺席以及官网中相关资料的削除，玩家们对于"凶鸟"的关注甚至超过了游戏本身。

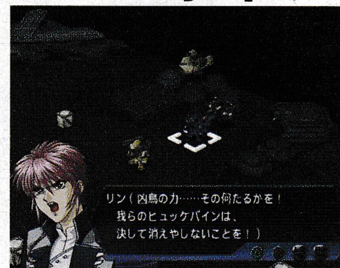
然而，最终《OGs》还是按照延期后的日子"准时"发售，大家所关注的"消失的骑兵"(*3)也没有消失。

不管发售前人们对这个游戏有如何的争议，当我们拿到游戏并且将其通关后，我们确实地感觉到了Banpresto在这款系列15周年纪念作中所投入的诚意以及精力。

从容量上来说，游戏达到了历代最高的标准。《OG》、《OG2》的完全移植以及20话追加剧情使得游戏的单线流程达到了前所未有的104话，甚至超过了PS2上的第1作、同样为掌机移植版的《IMPACT》的单线101话。不过，《OGs》中玩家可以选择从《OG》或者《OG2》开始新游戏，并不要求玩家真的一口气打完104话才算真正通关。这样的设计在一定程度上降低了玩家游戏时的疲劳度以及上手的门槛。

游戏的容量并不仅仅体现在关卡的数量上。相对版权作品自由很多的换乘系统和武器选择系统是"《OG》系列"的一大特色。而从掌机平台转移到家用机上后，这两个系统在自由性之外又多了一个更加吸引玩家的特色：多彩且有声的战斗动画。GBA版限于卡带的容量，战斗动画中没有语音，外挂武器的动作也略显单调。但是，大容量的DVD彻底解决了这些问题！原来GBA版的战斗动画得到了大幅强化，不仅各个机体的固定武器有了更加华丽的画面，连外挂武器的战斗画面也得到了彻底地加强。不同角色搭乘不同机体使用不同武器时，在GBA版中原有的那些特殊台词也被完全语音化！机体+机师+武器，这样的组合令战斗动画的种类一下子丰富了许多。据某日本玩家统计，《MX》以及《第3次α》时代全部不重复的战斗动画总时间大约为8小时左右，而《OGs》则增加到了11个小时！战斗动画终于可以摆脱了看过一次就被永远关掉的命运。

当然，战斗动画在数量上大幅度增加的时候，其华丽程度也得到了相当的提升！比《第3次α》更加丰富的动作模式、比《MX》更加惊艳的满屏特写、更加特别的视角表现，这些都让玩家大为惊叹。因为没有前作素材可用，《OGs》的战斗动画完全是重新制作的。所以相对来说制作者有更大的发挥空间，对于玩家来说新鲜感也比较强。虽然有少部分玩家抱怨特写太多导致战斗动画整体节奏拖沓，或是击坠特写数量太少，但总体来说，这次的战斗动画正面的评价是比较多的！基本上，玩家口径比较一致的不足之处就是后期人物特写基本都采用了战斗服造型。虽然这是为了和先行的TV动画版及官方漫画统一，但是抹杀了角色个性的缺点是无法否认的，的确存在画蛇添足的嫌疑。



音乐方面，GBA版的原创曲目得到了高音质的再现，原来家用机版已经出现过的曲子也经过了重新混音，更多角色得到了自己专用的BGM。这些都是值得肯定的。各人对于音乐没有什么研究，所以对此就不做太过深入的评价了。

系统方面，Banpresto也做了不少调整。首先，《OG2》中的机体全改造奖励系统及王牌机师个性奖励系统被运用到了《OG》中；然后《OG2》的连击系统被小队系统简化形态的"合流系统"所取代。这两个改变都算是比较成功的。前者让《OG》中的机体和角色个性变得更加鲜明，而后者则增加了战术安排的选择，并从某种意义上降低了游戏的难度。合流系统的出现让原版游戏中一些较难达成的条件变得容易实现了，而且这个系统本身极易操作，不会像其前身"小队系统"那样复杂难学。原版中的自由换乘和武器选择系统本身就很有特色，玩家游戏时的自由度也比较高。这次它们同样是游戏的核心，并且与新增的合流、特殊弹等新系统有着很好的互动。

然后，我们来说说剧情。以下文字可能会有剧透嫌疑，不过有心看这篇文章的人大概也都将游戏打了个七七八八，所以应该也没什么好担心的。

本作作为Banpresto的SRWOG Project的一环，处处要与先行的其他媒体中出现的设定进行统一。因此，《OGs》中新增了一些原版没有、但TV版动画或者漫画中出现过的情节，不合理的地方也一一做了修改。相对于《OG》的细节调整，《OG2》的改动则更大一些。首先，由于《R》主角一行以及来自漫画版的新DC罗伦佐残党一行的追加，剧本结构进行了小幅度的调整，为了这些新角色的顺利融入打开了方便之门。然后，台词和剧本在小细节方面进行了深入的调整，主要是对原来剧本的漏洞进行补完，或是追加新的"捏它"及"KUSO"(*4，见注解)。最后，也是最重要的一点：对《A》相关角色所有台词的修





正！原版《OG2》发售时，《A》相关角色参战这个消息虽然本身很让人兴奋，但是其中各角色的性格改变过于突兀，和《A》中的形象大相径庭——尤其是《A》的男主角阿克塞尔，这个情况让很多《A》的FANS感到非常不满。这一次，原来《A》的剧本作者回归，将相关的剧情、台词几乎全部重新修改。于是，我们看到了与阿克塞尔在“另一侧”世界对决的变异响介，知道了阿克塞尔执著于和响介战斗的原因，也看到了他对于人造人W系列态度上的温和化，甚至连《A》中“これがな”的语癖也全面回归了。阿克塞尔“洗白”不仅是对《A》FANS的一个交待，更为今后的作品埋下了新的伏笔，总体来说是不仅Fans觉得很受用，也在一定程度上让剧本看起来合理了一点。

至于《OG2.5》，这本是《OG2》通关后附送的一个试玩版，以OVA版动画的剧情为主线，同时引入了合身凯撒、修罗神、《R》敌方角色及Swordian等全新伏笔。最初看来，这是Banpresto给玩家的一个超级“杀必死(Service)”，告诉玩家今后还有更多精彩的内容可以玩到。然而，就在游戏发售了刚刚半个月、笔者还在构思这篇文章的时候，Banpresto匆忙地公布年内发售《OGs外传》的消息。《OGs外传》将完全收录《OG2.5》的剧情，并且会将其未交待完的剧情彻底结束。这不由得让人怀疑起《OG2.5》的存在意义，也不由得让《OGs外传》惹上了“骗钱”的嫌疑。虽然《OGs外传》依然会有很多人玩，但此时的《OG2.5》却已经不再有多少人关心了……

《OGs》已经告一段落了。但是，等待我们的还有年内的《OGs外传》，以及将来的《OG3》。不管如何，作为PS2末期的大作，《OGs》都是绝对值得一玩的作品。绝对！

★★★★[点评人：阿修罗]

注解时刻： *1：所谓版权作品，指的是Banpresto获得其他公司版权许可，将多部不同机器人动画作品融合在一起的《超级机器人大战》。与之相对的就是利用Banpresto本身原创角色制作的“《原创世纪》系列”这样的非版权作品。*2：“XX厨”的叫法来自于日本著名的网络社区“2ch”，用来表示那些过分执著于某些事物以至于不通情理的人群。对于《机战》玩家来说，“原作厨”指的是痴迷于版权作品而不屑于原创角色的人，而“原创厨”指的则是过于迷信原创角色而忽视各个动画原作的人。*3：凶鸟系列在游戏中的外号就是“消失的骑兵”。*4：“捏它”来自于日文单词“ネタ”，通常指一些带有暗示意味的词语，人们可以通过“捏它”联想到句子隐藏的意义。“KUSO”来自日文单词“クソ”，可以理解为恶搞。

总体来说让人满意的第二作

极限竞速2 Forza Motorsports 2

机种： X360 **厂商：** Microsoft **类型：** RAC **发售日：** 2007年5月29日



南橘北枳

中国是世界人口最多的国家。但是，中国的人均汽车拥有量只处在美国一百年前的水平。这样的先天缺陷导致了诸如《GT赛车》和《极限竞速》这样的强调真实驾驶模拟的竞速类游戏在国内根本就无法大面积流行起来，对这些游戏趋之若鹜的玩家大多是慕名而来，与真正因为喜欢车而喜欢这些游戏的国外玩家相比，我们似乎没有具有足够说服力的理由让我们能深层次地去喜欢这类游戏。还有一比的是，当国外玩家讨论着调校哪个零件能够让汽车跑得更快一些的时候，我们只能对着汽车外观的贴图指手画脚。

这是一个没有办法的事情，但至少有一点我们是相同的：玩这个游戏的最终目的，是去体验自己在现实生活中没办法体验的驾驶感觉，即使是从18岁开始就拥有自己一生中第一辆汽车的美国人，也鲜有机会能够把法拉利大众福特通用丰田克莱斯勒等名厂名车都拿来把玩一番，更何况是从小到大只骑过凤凰、永久、飞鸽等自行车的中国玩家了，(这里没有一点瞧不起的意思，愤青们请不要激动)所以这类游戏的玩家在品味这类游戏的目的几乎是一样的。

天南地北

与前作相比，《极限竞速2》收录了50家主要汽车制造商的超过300辆汽车，配件系统部分也做了大量的更新。不过实际上对于喜爱汽车的玩家来说，光是能够驾驶这些车辆就足以令人兴奋异常了，至于在游戏中哪条赛道上开以及这条赛道是否真实就有些无所谓了。

一个糟糕的竞速游戏会让你根本无法分辨出不同厂牌的汽车在驾驶感上有什么区别，幸好《极限竞速2》不是一个糟糕的竞速游戏，但令人遗憾的是，由于没有实际的驾驶经验，国内玩家大多只能从操作感上的区别来体会不同汽车的性能，当然这依然很有限，也许感觉上你有所不同，但是你可能无法从理论的角度上去区分甲壳虫和Mini Cooper之间到底有什么不一样，不过这并不影响我们去体验游戏的乐趣。

循循善诱

《极限竞速2》有着一个比《GT赛车》要更加体贴的新手引导系统，这也是为什么我在黄金眼里认为前者比后者“在整体上更贴近一款游戏”的原因。当你奔驰在赛道上的时候，地面上那一条黄绿红相交的虚线将实时引导你的驾驶，该什么时候加速，该什么时候减速，该什么时候转向……当然你在现实中是不可能指望有这样一条虚线来指导你驾驶的，但是在游戏中它对你的帮助的确很大，并且你随时可以关闭这条虚线并回到现实世界。

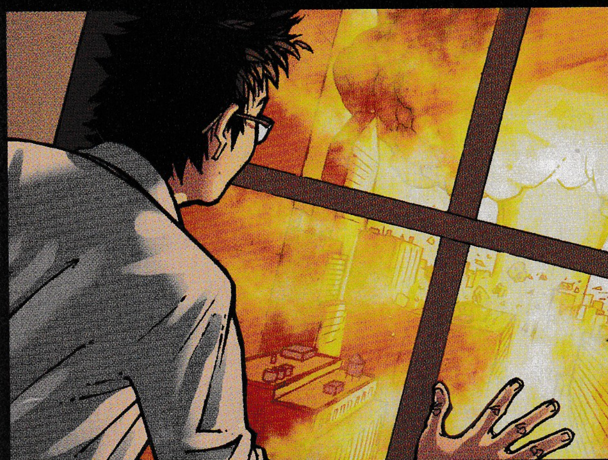
而令本作“在整体上更贴近一款游戏”的另一个原因是游戏更加细化地允许你根据自己的技术等级来定制不同的难度，除了各种驾驶辅助系统外，敌车的AI也可以自由控制，不同的人可以从中体验不同的乐趣。

游戏的职业模式也足够长，当你没有足够耐心的时候还可以雇佣一名车手来帮你比赛，当然等级越高的车手所需要的薪金也就越高。不过当雇佣的车手在进行比赛的时候你不得不以正常速度全程“观摩”(《GT赛车4》中与之类似的“导演模式”是可以快进的)，这可能会让玩家显得更加无聊和烦躁，这也是游戏几乎是惟一让人觉得不够体贴的地方。

★★★★[点评人：多边形]

残酷时刻： 某次比赛，对手实力过于强悍，不得不雇佣一名高等级赛手来帮助比赛。这位高手果然不负众望，虽然比赛过程惊险，但最终还是以微弱优势拿下比赛，欢呼之余发现赛末报告里这位高手要抽取百分之百的奖金，胜利的喜悦顿时被残酷的现实冲洗得干干净净。







时无英雄

■文/NICO

IT'S TIME TO SAVE THE WORLD.

CHAPTER ONE "BEGINING"

戏言，今年的美剧是充满了爱的一年。2004年的《迷失》及前年的《越狱》在这个刚刚结束的播放季中表现欠佳，而去年秋开始的播放季中的新剧里，幸存下来的凤毛麟角的几部就毫无疑问的聚集了更多美剧FANS的关注目光，其中也不乏后期成为收视黑马的剧集，这里面自然包括NBC台的另类之作《HEROES》，中文译名《英雄》或《超能英雄》。

每年美剧的黄金播放季开始，各色的剧集就开始充斥了观众的视线，剧情类、犯罪类、灵异类等等等等，类型之多覆盖面之广远不是内容相对单一的国产电视所能比及，而其制作之精良又往往可以与小成本电影相较。但是在这样大量高质生产的同时，也导致了竞争势必变得越发激烈。例如FOX台，虽然每年也例行推出了不少堪称华丽的新剧，但是大多数处于叫好不叫座、甚至既不叫好也不叫座的窘境，一如去年的《重案疑云》，内容虽然和CBS的《犯罪心理》有异曲同工之妙，但因为太过晦暗而遭停播，后期虽然也在美剧FANS中赢得了不少的好评，但无奈其停播的命运已经无法更改，反而是在犯罪类剧集云集的CBS台夹缝求生的《犯罪心理》坚持了下来，而且越走越红。所以，一部剧集是否可以以黑马的姿态在黄金播放季中杀出重围，不单只看剧集本身的质量，播放的电视台、播放的时间，甚至与其他剧集的走向和命运都息息相关，就如同在没有顶梁柱的CW台，《邪恶力量》（SUPERNATURAL）一样可以成为主力剧集一般。



挺过了腰斩高峰的播放中期，往往在播放季后半段生存下来的新剧都会成为关注的焦点。但是相对于砍剧从来不留情面的FOX，在其他几个有线电视台播放的剧集幸存下来并成为播放季后半段黑马的几率相对就要高出许多。

《HEROES》这部剧刚刚播放的时候，其实并没有引起太多的关注，以至于充满了爱的第一集到此剧播放了五分之一之后才在各个美剧观众群体中为一大部分人津津乐道。此情况不单发生在

中国，《HEROES》在播放初期于美国本土也属于收视比较平稳的新剧，反而是赛季过后，美剧纷纷回归的当口收视率突飞猛进，甚至在季末有了《24小时》和《HEROES》的王者之争一说，当然最后还是黑马之最《HEROES》拿下了榜首。

《HEROES》诡异的收视走向固然值得研究，但是究其根本，其实还和中、美观众的基群有着直接的关系。抛开因《超人》而产生英雄情结的中国早期美剧FANS，如今大部分美剧观众是在近年来因《迷失》和《越狱》加入到这个群体中来的，甚至连“《CSI》系列”都没有完整地看过，再加上美漫在中国比日漫还要属于小众审美，也就不难理解为什么《HEROES》在开始没有引起中国观众的注意。反观美国，长期根植在人们心中的英雄情结加上《HEROES》中一而再再而三强调的末世情节几乎迎合了大部分传统观众的审美需求，然而其为许多自恃专业人士所追捧的Cult情结，以及传统美国英雄和东方漫画情节的融合更是让这部剧集成了“IN”的代名词，在美国亦是如此，更务虚提向来信奉中庸之道跟着大溜走的中国观众群了。

其实说一千道一万，这是一部具有长红潜质的好剧，这么多年来，小荧屏上的英雄不在少数，《X战警》有电视版，《超人》也拍过了无数个版本，甚至《刀锋》等零零总总各类各色的漫画英雄也都曾在这个领域内缤纷亮相，但在这种制作成本相对较低的领域内想要像在大荧幕上单靠国民英雄出头，也是有万分困难的。《HEROES》的导演自己也曾在采访中透露过，《HEROES》的诞生要得益于《迷失》当年的成功，它为这种人物群像式的剧集趟开了一条血路（就其去年在艾美奖上毫无斩获的表现来看，的确是一条血路）。

CHAPTER TWO “DIFFERENCE”

既然说《HEROES》此剧的诞生多半要归功于《迷失》大胆创新所带来的成功，那么这一剧集在某些方面也自然具备了《迷失》中那堪称经典的人物群像式的拍摄手法。

《HEROES》，顾名思义就是成群结队、数量至少要以“S”来计算的英雄们。最早看到这部剧的宣传时，曾经以为这又是一个《4400》式的故事，平民化的超能力者们如何绞尽脑汁的想重新回到自己平凡的生活中去，然而就如同《HEROES》后来带给观众们的无数次惊喜一样，在这次英雄的全面回归中，的确令人感受到了久违了的令人胸怀激荡的英雄情怀。

不少人喜欢拿《X战警》和《HEROES》相比较。的确，这两部作品存在着本质上的相似之处，纵观美漫的历史，其实拿英雄组合做卖点的不在少数，就像蝙蝠侠拥有罗宾，而超人和闪电侠可以出现在同一本漫画中一样，只是《X战警》和《HEROES》都对复数系的英雄们做了更加集中的描写，并真正将其作为一种世界观来加以完善。

然而与相对比较符合美国传统英雄漫画的《X战警》比较起来，又不难发现《HEROES》这部作品受日漫影响之深。

在传统的美国英雄漫画中，总能看到一个平凡人突然在某一天因为某些特殊原因而具有了常人所不具备的特殊能力，诸如《猫女》、《绿巨人》、《再生侠》等，都符合这种传统的英雄制造模式，当然也有类似于《超人》、《蝙蝠侠》、《康斯坦丁》这种超级英雄模本或与主流有着微妙区别的英雄存在。然而，无论他们是突然事件引起的特异功能爆发，还是因为其人生际遇坎坷而导致了他们在成长中逐渐变成了一个英雄的，毫无例外的是，美国传统漫画中对一个英雄的成长以及其内心细微的情感变化进行深入挖掘还是比较少见的，这应该属于日本漫画的领域。

于是，《HEROES》在某种意义上说，缔造了一个新的英雄模式：美国式的英雄+日本式的英雄养成法。

为了进一步扩展《HEROES》的世界观，成为“世界的HERO SAN”，编剧Jeph Loeb甚至引入了一个传统的日本式英雄——Hiro，看到这个名字不得不再次感叹一下美国人的思维之单纯。Hiro这个人物可以容后再说，但他身上所体现出来的美国传统英雄主义向日本漫画中的英雄养成升级模式不断靠拢的倾向的确耐人寻味。而这个升级模式在其他人身上也有明确的体现，并将其作为一个故事发展的重要线索进行了描写。



《X战警》中的英雄们也需要不断的学习控制自己的超能力，不然也不会有X博士开创的学校存在了，但是《X战警》和《HEROES》的区别就在这里，这个学校只是作为与各种反面人物对战的基地出现，而英雄们如何克服各种困难慢慢成长却没有进行详细的刻画，反观《HEROES》却将平凡人如何发现自己的能力，以及这期间因为能力的产生而带来的困惑、烦恼也都当作了一个很完整部分、当成了英雄本身的一部分。

CHAPTER THREE “STORY ABOUT HEROES”



对于一部本来没有计划拍摄第二季的剧集来说，人物的刻画远远比故事本身的复杂性重要许多，这点在《4400》上也可见一斑，都是本来没有长远计划的剧集，在一开始就同样把许多的笔墨集中在了人物身上。

《HEROES》从第一集开始就带领观众穿梭在五个不同的人物之间，从纽约到拉斯维加斯再到东京，各色的超能力都还处于萌芽的阶段，主要人物也都刚刚对自己的特殊之处有所察觉。

对于身处纽约曼哈顿的Peter来说，以前的生活是复杂却单纯的。出生于政治世家，有一个非常有魅力的议员哥哥和举止高贵典雅的母亲，但在重重光环笼罩之下的他却继承了父亲的性格，并且从事着一份照顾垂危病人的工作。作为一条主要线索存在的Peter有一种反美国国民英雄模式的特质，他既没有自信也没有坚韧的性格，温吞、神经质、一点点怯懦，甚至有些孩子气的Peter在这部剧的开始一直起着串连起大部分即将出场的主要英雄人物的作用。

在睡梦中反复出现的场景似乎一直提醒着Peter他所具有的与众不同之处，然而从他父亲身上遗传下来的性格似乎又不断的预示着他所坚信的超能力不过是一种精神分裂的前兆，甚至连他自己都一度对此产生了怀疑。然而当他在Isaac的画中看到了自己飞翔在空中的样子时，所有笼罩着他的疑惑都消散了，只剩下一种急于证明自己的冲动。然而从楼上一跃而下的Peter却没有如他自己预料一般的飞起来，反而直直的坠向地面，就在这千钧一发的时刻，Peter看到纽约水泥丛林间有一抹熟悉的身影向他飞来，这个人正是他的哥哥Nathan。

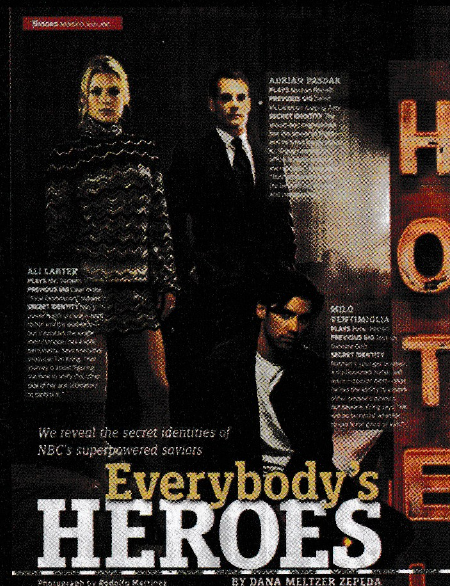
在同一时间里，也有很多人的身体正在悄悄的发生着变化，而这部分人中，既有人对自己的能力感到迷茫，也有人被突如其来的变化带入了

万劫不复的深渊，然而更大的危机还在等待着他们。

来自未来的Hiro Nakamura找到了Peter Petrelli，并告之他纽约会在一场大爆炸下毁于一旦，除非，他能从Salyr手中拯救啦啦队长，这样才能拯救整个世界。然而Peter并不知道的是，这场大爆炸的原因正是自己，而且也因此，5年后的纽约，等待着拥有了各种超能力的变异人种的命运很可能是种族灭绝。

这些5年后的事情，对于现在的英雄们来说，只是可怕的未来。为了阻止这个未来的发生，他们要对抗的不只有Salyr这个危险分子，还有一个多年来一直研究人类变异，并且目前其最终目的及人员结构尚未明了的神秘组织，这个组织究竟隶属于哪里？他们的目的是否只是想改变这个世界？这个组织到底存在了多久？人类的变革是否是早已有先兆，是的历史发展的必然？

一切的谜题都要慢慢解开。



CHAPTER 3.5 "PLAY BACK, CHARACTER & HEROES' SUPERPOWER"



时间向前迁移至去年秋季，曼哈顿上空飞翔着的Petrelli兄弟正式掀开了《HEROES》的序幕，在神秘面纱笼罩下的各路英雄们也逐渐展露出了其各自的本来面目。

《HEROES》在《X战警》的基因变异引发超能力的基础上，又再度引入了遗传的概念，于是一个家族中出现一两个具有超能力的人已经不是什么稀罕的事情，甚至有了Niki全家的超人家族一样的奢侈阵容。

作为主线人物的Petrelli一家，虽然目前来看具有超能力的只有Peter、Peter的哥哥Nathan以及Nathan的私生女Claire，但是就后半季的内容来看，作为神秘组织中地位甚高的工作人员的Petrelli夫人一早就知道自己的两个儿子身上即将发生的特殊变异，而且也非常清楚在自己孙女身上也将发生同样的情况，那么对这种特殊能力的遗传性知之甚深的Petrelli夫人很可能自己也拥有某种还没有展示出来的特异功能，甚至连已故的Petrelli先生也很可能是其中的一员。

而本剧中另一体现了特殊能力的遗传性的家族就是来自拉斯韦加斯的Niki一家。具有双重人格的Niki和逃犯D.L，这对夫妻都各自隐藏着不为人知的一面，然而更令人震惊的是他们的儿子也遗传了基因变异的能力。

这两个家庭中出现的基因变异的概率已经高到令人开始质疑，这种变异的本身也是由遗传密码控制的一种能力么？然而反观本剧中出现的其他人物就难免令人生出另一种疑问——超能力在一个群体中的频繁出现，究竟是基因变异的能力也有遗传性，还是人为控制了这种遗传的可能性？（就全球都有发生人类变异来看，环境诱因应该不起主导作用，但是由于美国出产的超能力者人数最多，所以环境因素也是不可被忽视的。结论是，变异可能与环境污染及人均消耗能源量有直接关系……）

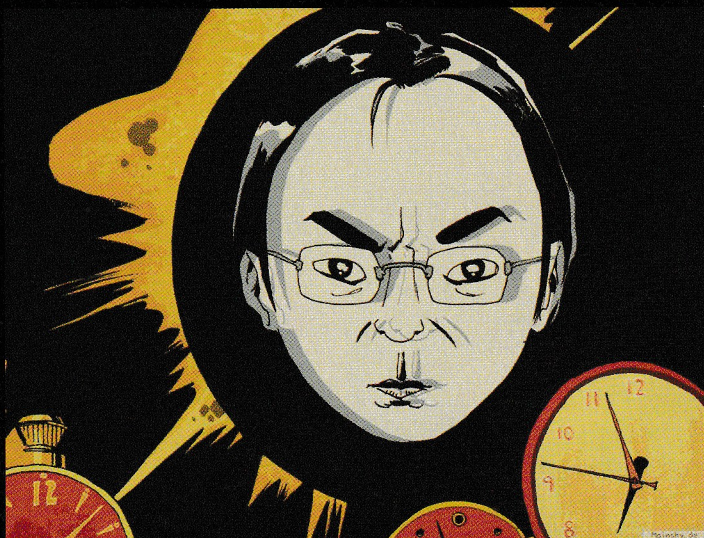
Peter在第一季结束的时候曾经像做梦一样的回到过去的时空，根据当时的情况来看，这并非是因为Peter运用了学自Hiro的空间能力，而更像是一种在梦境中与某个时间的人进行交流，或者说是更意象化的一种精神能力。Peter在剧集一开始就在梦中不断的预见自己在空中飞翔的情景，虽然表面上来看，这是对日后所发生事情的一种预见，但是换一种角度来说，这种能力和他此后穿越时空与Charles Deveaux一番短暂的交谈时所使用的能力有着微妙的契合处，而此前他也在Charles过世的时候梦到了相近景象，暂且根据这些片断推敲一番，或许可以将这归结为一种可以跨越时间和空间的阻隔进行精神层面交流的能力，而Peter这种似是而非的能力来源则自然也是Charles Deveaux。

这样，问题就摆在眼前了——Charles Deveaux的女儿，也就是Isaac的前女友、Peter爱着的Simon并没有表现出一点具有超能力的特征。作为神秘组织工作人员的Charles Deveaux，很明显和Petrelli夫人的立场有稍许不同，而他们的分歧是否也直接导致了Petrelli一家的变异过度集中和Simon没有超能力两种截然相反的结果呢？

Niki和D.L曾经发现自己的一举一动都在神秘组织的监控下，那么这是否也是变异能力实验中的一环呢？

显然在这个组织中分歧较大的两派中，一派属于主张利用自己的特殊能力不择手段改革整个世界的激进派，而一方则是以Charles Deveaux为代表的相对保守的派系，围绕各种特殊能力展开的较量背后，似乎还埋藏着更多的秘密，甚至迄今为止被发现的每一个具有超能力的人物都和这个组织有着千丝万缕的联系。

人物关系在群像速写式的《HEROES》中是一条隐秘又直接的线索，由Peter扩展开的人物支线逐渐演变成了一张编制复杂的网，每个节点都以N倍的复数关系再度扩展开，彼此又互相连接。Peter一直爱着的女人Simon的男朋友是Isaac，Isaac画出了Peter要拯救的拉拉队长正是他在电车上遇到的穿越时空的Hiro口中的那个女孩，而这个女孩又恰巧是他哥哥的私生女，而他的哥哥在拉斯韦加斯一夜情认识的女人Niki又带出了此后出现的全部具有超能力的一家，看似彼此间毫无关系的角色似乎在不知不觉间被联系到了一起。



CHAPTER FOUR "WORLD VIEW AND RIP"

在《HEROES》的世界中，拯救世界成了大多数超能力者的首要任务。Hiro通过自己的能力回到了5年前尚未发生大爆炸的纽约，并给Peter Petrelli了一个"拯救啦啦队长，拯救世界"的信息，这也正是贯穿了这个故事的主线。

然而这个构架在Hiro能力上的主线却因为多少年来都没有定论的"穿越时空是否可行"问题而引发了各种各样的关于这部剧集的讨论，而根据各个细节所绘制的时间线也为解读这个其实并不复杂的剧集提供了各式各样的线索，就此如果思考得太过深入难免失去了欣赏这部剧集的最根本的乐趣。

毕竟，如果将《HEROES》的世界看成是可以改变的时空，那么就无法不考虑其中诸多的悖论问题，也正因为这种论调实在存在太多瑕疵，所以人们不得不为时空旅行创造了一种更为可行的宇宙空间，也就是所谓平时空间。然而，如果这个理论真的成立，那么Hiro妄图拯救的世界不过是诸多平行世界中的一个，这样还真的有拯救的意义么？

如此想来，不如把《HEROES》当成一部真正意义上的"英雄漫画"剧集来欣赏更有意思些，毕竟花一天一夜的时间来讨论在五年后因Peter爆炸而陷入混乱的世界里，Peter脸上的伤疤是不是应该存在，还不如把最后一幕Peter和Salyr这两个身怀各种特意功能却又同时具有了不死之身的妖怪间的决斗结果在脑袋中臆想一遍。



CHAPTER FIVE "FUTURE"

从默默无闻到成长为可以与《24小时》相抗衡，并最终胜出的一部黑马剧集，它的回归已经是意料中的事，而从各方消息看来，随着2007年9月的新播放季的到来，英雄们又会迎来更多的具有独特能力的同伴，而逃走的Salyr无疑又会成为英雄们追缉的对象，他的存在对于还在学习自我能力的英雄们来说，无疑是巨大的阴影。

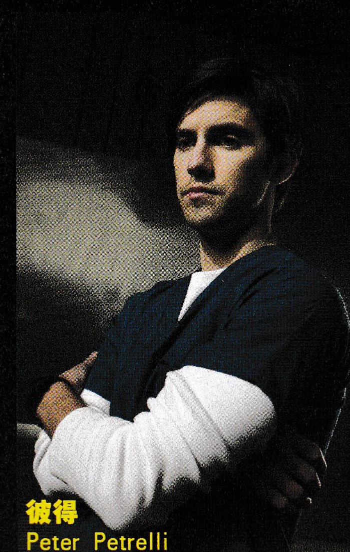
新一季的剧情已经预订开始在Peter爆炸后的6个月，经历了这次劫难的英雄们，和意外传送的古代的Hiro，等待他们的一定是更加严峻的挑战。但是线索越来越多，出场人物越来越多的《HEROES》会不会走上《迷失》拖沓、冗长或《4400》越扯越远的老路也的确令人有些惴惴不安。另外，日前已经确定要制作的《HEROES》的衍生剧也再度证实了这部作品和《HEROES》背后诸多尚未解开的谜团没有太直接的联系，只是作为线索会被带入到本篇中来，或许你能在衍生剧的某个场景发现Nathan竞选的海报，也能在《HEROES》本篇里选找到某个在衍生剧里出现NPC，这种设置倒也令人惊喜。而为了进一部补完《HEROES》故事出现的漫画，如今也可以在NBC的官方网站中看到更新，虽然篇幅不长，但是这其中的线索或许也对解开《HEROES》中的谜题有着意想不到的作用。

CHAPTER SIX "SUPERPOWER SYSTEM & COMICE SUPERPOWER SYSTEM IN JOJO"

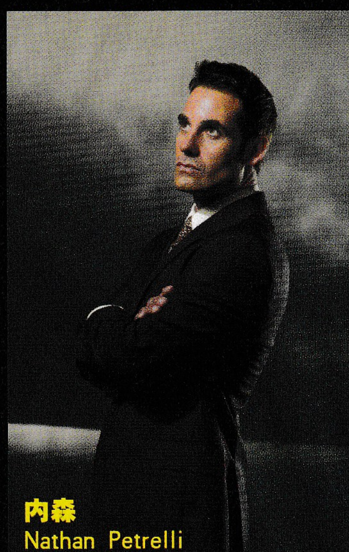
作为一部反传统英雄模式的英雄情结电视剧，《HEROES》中频繁出现的特异功能有着奇妙而复杂的特质，这不得不又令人联想到一个习惯于将简单的事情复杂化，并且钟情于漫画的种族——日本人。

之前所提到过的每一个英雄身上所具有的超能力，其复杂性都不是纯美国化的《X战警》所能媲美的，然而在大洋彼岸的日本，却可以找到同样复杂的一部漫画与之相较。

《乔乔的奇妙冒险》第三部开始引入的替身功能使这部漫画进一步受到了小众漫画FANS群的热烈追捧，而逐渐演变得越发复杂的各种特替身能力也使很多以考据为乐的"宅"对其进行孜孜不倦的研究。然而，《JOJO》和《HEROES》之间究竟存在着多少可比性呢？暂且把《HEROES》第一季中出现的各种主要人物所具有的能力做一个简单的罗列、评价，并与《JOJO》中出现的相似能力简单比较，或许可以找到理想的答案。


彼得
Peter Petrelli

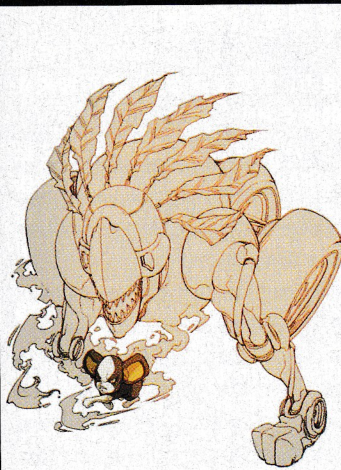

塞勒
Sylar (Gabriel Gray)


内森
Nathan Petrelli


伊扎克
Isaac Mendez

纽约地区

复制型和学习型的特殊能力，这应该是本剧中出现的两种最可怕的超能力，并且作为平衡传统意义上的“正邪”双方实力的关键，很自然的被分配到了两个阵营。一方是作为故事的主要线索出现的Peter Petrelli，而另一方则是从剧集一开始就隐藏着的反面人物Sylar，在双方的几次较量中，很明显的可以看到双方各自在能力上的优缺点，而此后，这两种看似相同的能力，其微妙的不同之处更是在剧情的发展上起到了至关重要的作用。


伊奇
Iggy


迪兰迦
Ghirga Narancia

彼得［模仿］

Peter Petrelli [Empathic Mimicry]

能力：接近后便可复制他人的超能力

敏感、纤细、脆弱的Peter身上除了那种罕有的善良和使命感符合美国传统的英雄形象外，似乎从内在到外在都是一个典型日本动漫人物，看到他不免联想到真嗣、凌人等等一系列有些柔弱的主人公形象。从他那句著名的“I need save the world.”来看，难免会觉得他对他人及这个世界非同一般的使命感并非来自于天生的英雄气概，而更多的是一种由面对母亲和哥哥时所产生的无力感中滋生的，寻求认同和自己位置的需求。而他对各种能力无差别的复制和无法控制更能说明他的本质——一种没有界限的接受和自我认同感的低下。

然而正是因为具有了“复制”这种强悍的超能力，Peter就不得不承担起更重的责任，甚至必须在自己的生命和城市间做出选择。

Peter的能力表面上看是不具有伤害性的，同样是学习性的能力，但Peter似乎是身体主动的作出了变异的选择，根据周围超能力者所释放的能力信号，他在非自愿的情况下就自然的发生了改变，然而这种非选择性的变异也导致了他的能力爆棚，随时处于崩溃的边缘。这种自主的学习和随之而来的失控危险也成了Peter这个人物最大的变数，正所谓成也萧何败也萧何，剧中多处戏剧性的转折都是因为Peter这个人的超能力的不稳定性所引起的。

塞勒［学习］

Sylar (Gabriel Gray)[Intuitive Aptitude]

能力：观察他人脑部运作来学习其超能力

准切的来说，Sylar并不应完全归属于纽约地区。作为最早和Mohinder博士接触的超能力者，Sylar最早学会了控制自己的能力。然而他身上的学习能力与其说是复制，不如说是取代。通过杀死超能力者并观察其脑部的运作来学习，这并不是基因的主动变异，而是人为地促使了基因变异的发生。

Sylar与Peter在具有一种性质相似的能力的同时，性格上却大相径庭，但在缺乏认同感这一点上又格外的相似。在《HEROES》这部剧的播放接近尾声的时候，Sylar也首次展现了其人性的一面，然而在面对母亲时，被给予厚望的重压和与之相随的真实的自我被否定之间的落差带来的挫败感促使Sylar真正向负面转化。

控制能力可以说是Sylar有别于Peter的一大能力上的优势，已经学会的超能力对他来说没有暴走的可能性，他可以非常自如的运用这一系列从别人身上强取豪夺来的能力，但即便控制能力超群，他的“学习”方式还是使在他夺取能力的过程中，变数相应的增加了。这一点在后期，他成为FBI以及其他HEROES防范的目标时就更加的明显，可以说Peter Petrelli和Sylar的能力相当互补。

肯［从男孩到男子汉］

Ken Oyanagi [BOY II MAN]

能力：猜拳获胜就可以赢得对方替身的能力

《JOJO》中出现的最近乎于能力复制的替身——猜拳小子，本体是少年肯。笼统说来，猜拳小子的能力更像Salyr，通过某种手段的战斗并获胜来取得对方的能力，虽然不至于像《HEROES》中那样非要弄到你死我亡，但也不存在Peter那种没有选择性的完全复制。从这一点上看，Peter的存在又更加符合美国审美标准的臆想，一个近乎于无所不能式的英雄。

肯因为吉良变态俩父子的关系变成具有替身能力的超能力者时，似乎也没有抵抗住欲望的诱惑转而向不择手段的方向发展，虽然后来受到露伴的感染而回归了正途，但是脸上可以吸收能力的洞却没有愈合。

通过脸上开的洞吸收对方的替身能力，怎么看也不会令人觉得这种替身有什么值得向往的地方……

虽然是题外话，但是既然提到了《JOJO》，不得不向如同OTAKU一样的荒木先生膜拜一番，他在这部作品中提供了无数考据的可能性，甚至包括替身的命名。BOYZ II MAN，这是早年间曾经流行过一阵的黑人男子四人R&B组合，相信也还会有很多人记得他们第一张专辑中那首《End of The Road》。

内森［飞行］

Nathan Petrelli [Flight]

能力：可以进行高速飞行

“You actually believe all this crap? Future painting...saving the world?”

如果不是官方用这句话来定义Nathan这个角色，那么这部剧中有无数充满了爱的台词可以选择，诸如“我不能失去你”、“我爱你”之类的粉红对话，然而不得不承认官方选择了一个非常微妙的一句台词。

Nathan Petrelli这个人从来没有坚定过，惟二坚定的就是超能力不存在和他不能失去Peter，然而在他得知Peter具有自我修复的能力时，这惟二也差点动摇成了惟一。

Nathan无时无刻不在逃避自己具有超能力和其他人也具有超能力的事实，同时他也逃避一切可能面对的不好的情况，然后在众多种选择中挑取一个对自己来说相对安全的、相对有益的，但同时他又没有自私到可以置他人利益、甚至生命于不顾的地步，往往在最后关头，他会带着一幅懊悔的表情出现，并且做出幡然悔悟的姿态。Nathan这个人就和他具有的飞翔的能力所代表的一样，既有风的自信和自私，又有风的飘忽不定。

伊奇［愚者］

Iggy [THE FOOL]

能力：替身操纵沙子，可以自由变形和飞行

迪兰迦［史密斯飞艇］

Ghirga Narancia [AERO SMITH]

能力：替身是空中战斗直升机

这应该算是牵强附会的选择，然而在《JOJO》这部作品中充满了功能异常复杂的替身，只有在部分配角的身上才会出现单一能力的情况，大多数能力都是复合的。伊奇的能力本质上是利用沙子制造一切物体，在它第一次出现在沙漠里时，就曾经利用沙子制作出了可以飞行的替身，也正是因为这个替身，承太郎才能顺利地找到利用水攻击他们的替身的本体，所以伊奇的能力不单是飞行，而是简单能力应用的一种方式。另一位拥有飞行替身的是在《JOJO》第五部中出现的迪兰迦，他的替身虽然不能使自己在空中飞行，却可以在空中对目标进行集中的火力攻击。依靠二氧化碳进行目标定位，然后由替身——史密斯飞艇进行轰炸，迪兰迦的替身既可以保证攻击范围也可以保证攻击的质量。

例行的考据，要在这里说明一下Iggy的出处。上世纪70年代和David Bowie牵扯不清的除了Lou Reed还有一位Iggy Pop，迄今为止，他仍是许多Punk Star心中的永远的朋克战将。而史密斯飞艇则是人尽皆知的老牌摇滚乐队。

伊扎克［预知］

Isaac Mendez [Precognition]

能力：通过绘画绘制出可能发生的未来

同属于曼哈顿地区的Isaac应该是一个标准的关键配角，这个人缺乏抗争性的特质和他可以绘画出未来的特殊能力，从一开始将他置于了一个相当危险的地位，因为他的能力诱人，而他又没有任何抵抗力。

这个关键人物的出现不但在剧情上起到了推进情节的至关重要的作用，更值得一提的是他为这部剧集提供了一个相当Clut的艺术表现

方式，以他将《HEORES》的世界和漫画的世界联系起来，可以说是编剧做的一次非常成功的尝试，也正是他的存在将这两种本来相距甚远的艺术联系的异常紧密，甚至找不到一点违和感。其实这种转换是不鲜见的，近一点，如同《银河系漫游指南》中，也通过一本电子书和超光速飞行带来的物理问题将现实和荒诞调和在了一起，然而Isaac的漫画却又同时为《HEROES》提供一种章回体的构架，并且为其划定了明确的时间轴，在这个时间线索的牵引下，我们可以毫无阻碍地对故事进行重组，而又不会产生《迷失》叙事模式下带来的记忆与思维的混乱。

波因哥［托托神］

Boingo [TOHTH]

能力：替身是一本会预言近期未来的漫画书

眼熟吧，其实这与其说是《HEROES》对日本漫画致敬式的模仿，还不如说荒木本身就是一个相当崇洋的日本漫画家，而这是一个跨国界的艺术的偶然。波因哥和哥哥一起出现在阻碍承太郎前进的路上，他手中的漫画具有预见未来的作用，然而却没有Isaac那样的预知范围，波因哥的漫画只能预见短暂的未来，如果他的预知能力能够达到Isaac一半的水准，可能也不会在刺杀承太郎这件事上失败得如此彻底了。

克劳德［隐形］

Claude Rains [Invisibility]

能力：使自己变得透明

教导Peter逐渐学会控制自己能力的Claude，他的真实身分是Bennet的前任搭档，能力是使自己变得透明。在《HEROES》中有一个令观者心生疑惑的bug——Bennet的能力是只能把自己变成透明人么？那么他身上穿的衣服是怎么回事？

或许如Claude这种长年使用能力隐迹在纽约城的超能力者已经习惯于自如的控制超能力的释放范围了。而这种细微力量的控制，就如同Ted躲起来训练小范围释放脉冲一样，是一种更难掌握的技巧，只能说……或许……

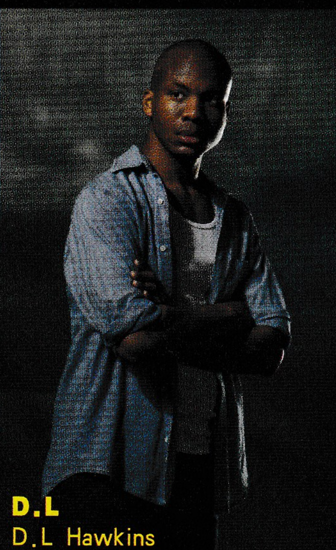
静·乔斯达［透明宝宝］

Shisuka Joestar [ACHTUG BABY]

能力：可以将自己和周围的事物、甚至人变得透明

被乔瑟夫意外收养的女婴，从一开始就将能力调至释放的状态，甚至在不安的时候可以以几何倍数增加的速度向外扩张，连同周围的事物，甚至生物一并变成透明。对于一个连说话都不会的婴儿来说，这可不算是便利的替身能力，因为约瑟夫不得不靠化妆品和墨镜为这个小婴儿人为制造出一张脸来，才可以带着这个养女到处走动，也只有这样，才不会使其他并没有替身能力的人受到惊吓。


尼琪
Niki Sanders


D.L
D.L Hawkins


弥迦
Micah Sanders

拉斯韦加斯地区

尼琪［超级力量］

Niki Sanders [Enhanced Strength]

能力：力大无穷，可对物体造成很难修复的打击

Niki是拉斯韦加斯地区出现的第一个超能力者，也目前为止惟一一个具有双重性格的超能力者。

Niki在已经出场的众多人物中，应该属于少有的直接攻击系，但这种能力的出现也有制约条件，就是其分裂的第二重人格必须成为主导人格，然而这其间有没有必然的联系还尚且未定论。从Peter等人身上的变异能力来看，其特质虽各不相同，但是和人物的性格却有着微妙的关联，第二重人格的出现究竟是导致特异功能的诱因，还是因为这种具有强大破坏力的能力的存在本身就需要牵制呢？

生物体本身在进化的过程中总会在基因中编写进一些自我保护的隐藏密码，而Niki的双重性格或许正是属于这一类，在剧情发展到后半的时候，也可以看到Niki的两重人格在有交流的情况下交替出现，这也正是Niki在逐渐控制其能力的过程。

？？？［？？？］

能力：？？？

《JOJO》仍未出现Niki这种直接进行单体力量对抗的“物理攻击型”替身。

《JOJO》中虽然也有诸如“世界”、“银色战车”，甚至“极恶小队”等比较近似于直接攻击系的替身存在，但是相对于完全美国化的Niki这个角色来说，还是太过富于变化了，毕竟《JOJO》不是传统意义上格斗系漫画，所以大多数情况下，即使是采取直接物理攻击，也多少体现了“非肉体直接冲撞”的特色。

D.L［改变密度］

D.L Hawkins [Phasing]

能力：改变物体的密度从而可以穿过所有障碍，并可以让物体从自己身上穿过

能够改变物理密度其实是一种相当便利的能力，在剧中我们也看到了D.L攻守兼备的特色，然而如果非说他有什么缺陷的话，就只能说这种能力的发挥程度和所需要的反应时间有非常紧密的关系，并且攻击距离受限制，再加上D.L明显不适于脑力活动，所以更多的时候，他并没有彻底发挥这一特异功能的全部潜力。

贝西［海滩男孩］

Pesci [BEACH BOY]

替身：替身是鱼竿，鱼线、鱼钩可以穿越任何物体

BB和D.L本质上还是相去甚远的。

《JOJO》中出现的贝西只有在穿越任何物体上和D.L具有共通点，但原理上的区别就耐人寻味了。在和米斯达及布加拉提的对战中，贝西曾使用的方式和D.L用来杀死Linderman的一样，都利用了可以穿透一切物体的能力，直接对人体的内部进行攻击，但是他所能达到的范围因其替身是鱼竿的缘故，很大程度上被扩大了，不像D.L一样只能在身体所及的范围内直接深入到对方体内进行物理破坏，这一点上贝西的沙滩男孩攻击范围更广些，但同时也不难发现，沙滩男孩只是可以使替身穿越任何阻碍，却没办法改变贝西这个本体的物理密度，即是贝西并不能像D.L一样利用改变自身的密度进行防御。由此看来，这两种能力虽然相像，但仍是各有所长。

BEACH BOY是和BEATELS同一时代的摇滚乐队，曾经有英国BEATLES，美国BEACH BOY的说法。

弥迦［电子设备控制］

Micah Sanders [Technopathy]

能力：控制电子设备，通过各种电信号接口改变电子数据

控制电子设备的能力似乎是非常适于目前这个逐渐走向自动化、信息化的社会的，身处在大城市中，Micah的能力就能几倍、几十倍，甚至上百倍的扩大，甚至可以避开任何与人的接触的机会，直接对任何人、地点进行极具破坏性的攻击。对于一个不过十岁左右的天才儿童来说，这种特异功能的发挥潜力更是一个未知数。

Micah的能力是信息化时代的产物，而其破坏力，也只能说，在科技越发达的地方越有作用。

乔瑟夫·乔斯达［紫色隐者］

Joseph Joestar [HERMIT PURPLE]

能力：利用藤条状的替身附着在照相机电视等器材上获取情报，也可以完成简单的动作

在搜集情报上，紫色隐者和

Micha对信息网络的无差别控制，虽然程度上略有不同，但基本上可以得到相同的结果。只是乔瑟夫的紫色隐者虽然没有很强的攻击力，却可以通过一些小的技巧获胜，是一种既有操控性又很灵巧的替身。但Micah则必须依赖于种种现代设备，并没有自我保护能力和直接攻击力。

林德曼［治疗］

Linderman [Healing]

能力：治愈具有生命的动植物和人

在拉斯韦加斯的部分里几乎可以称之为幕后黑手的Linderman是最早出现的神秘组织中的一名高层管理层人员。他的完全治愈能力和他的破坏倾向之间有严重的偏差，所以某种程度上说，他是个几乎可以被看作马吉亚维利信徒的极端主义者，正是在他的一手策划和带领下，才有了纽约大爆炸发生的可能性，暴力取得的和平和屠杀带来的人类的自省与革新，在Linerman的眼中并没有很严重的道德问题，甚至他愿意将其奉为神给他的使命——因为他的能力的存在就是为了治愈这个世界。

东尼欧［珍珠果酱］

Tonio Trussardi [PEARL JAM]

能力：制作的料理可以治疗一切疾病

东方仗助［疯狂钻石］

Higashikata Josuke [CRAZY DIAMOND]

能力：修复能力

乔鲁诺·乔巴纳［黄金体验］

Giorno Giovanna [GOLD EXPERIENCE]

能力：赋予"生命"

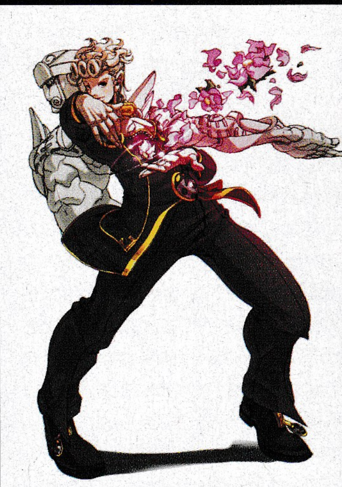
比起Linderman优雅的治愈能力，东尼欧的珍珠果酱替身更像是具有可以替换人体中已经损坏零件的能力，在吃下一餐美味的同时，身体已经开始发生了变化，虽然这个变化过程看起来有点可怕，甚至有肚破肠流的危险，但总体上疗效还是不错的。

而《JOJO》中另一个具有修复能力的是东方仗助的替身——疯狂钻石，只是疯狂钻石似乎修复的范围更加广泛了，不单单是"Healing"的能力，而是可以将一切物体恢复原状，包括人在内。但这个修复过程偶尔也会出现点小小的偏差，比如形状会和以前有稍稍的差别。

迪奥的儿子——乔巴纳的能力和东方仗助有一点相似，他的替身黄金体验可以赋予没有生命的物体以生命，所以当他想对一个人进行治疗的时候，也不能用"Healing"来定义，只能说是把一切物体变成有生命的身体零件，再对人体进行修补。虽然没有东方仗助的能力方便，但是聊胜于无，也勉强可以应急了。



贝西（左）
Pesci



乔鲁诺·乔巴纳
Giorno Giovanna

仗助的替身名字来源于迷幻摇滚的老牌乐队Pink Floyd的一首歌，而珍珠果酱也是一支老牌的摇滚乐队，并且超级八卦的说，其成员貌似都很喜欢收集小电影。

"黄金体验"这个名字完全可以体现出荒木飞吕彦对Prince的喜爱，不知道还有多少人记得极为迷恋光濑康的山岸由花子，她将其软禁的时候曾对康一进行过填鸭式教育，她出的第一道题就是"Prince经常演唱的Funky指的是什么音乐"，而这次黄金体验的名字也是源于Prince的一张专辑《The Gold Experience》。

洛杉矶地区

马特［心灵感应］

Matt Parkman [Telepathy]

Matt具有的是一种没有任何攻击力并且十分麻烦的能力——读心术。在并不能很好的控制能力的时候，他甚至被这种能力折磨得不能出现在公共场合，而因为这种能力带来种种困扰也一直让他处于精神紧绷的状态。对于一个老实、温和甚至有点没用的人来说，突然之间可以听到每一个人心中的想法，并且大多数都不属于友善的范畴，的确是可以令人丧失生活勇气的。只是，一脸短命相的Matt却奇迹般地坚持到了第一季结束……

达比［奥西里斯神］

D'Arby [OSIRIS]

能力：通过游戏赌博来收集人的灵魂

达比的替身是《JOJO》中最接近Matt能力的一种，奥西里斯神虽然不能完全听到别人内心中的想法，却可以像一台光子探测仪一样，只要提问，就可以看到对方的灵魂是回答"YES"，还是回答"NO"。



马特
Matt Parkman



加丘
Ghiaccio



喷上裕也
Fungami Yuuya

莫利［感知］

Molly Walker [Clairvoyance]

能力：通过一个人的照片，可以在地图上找到此人的位置

被Matt解救的女孩Molly是消灭Salyr的两个关键之一，如同不能让Salyr得到Claire的自我修复能力才能够杀死他一样，也只有Molly能准确定位他的位置。通过一张地图和一个图钉，这个女孩只要想着一个人，就能准确的在地图上找到这个人的位置。但也正是因为这种遗传自他父亲的超能力使她亲眼目睹了Salyr杀害自己父亲的过程。

喷上裕也［高速之星］

Fungami Yuuya [HIGHWAY STAR]

能力：最高时速60公里的追踪型替身

可以吸取养分的高速之星也不属于攻击型的替身，但其追踪能力在所有替身中却是首屈一指的，只是，如果想追踪某个人也必须达到先决条件——就是记住这个人的气味，所以喷上裕也的高速之星并不像Molly，只要看着一个人的照片就可以自动定位，而是更加原始的依靠嗅觉来进行追踪。这就不可避免的限制了高速之星能力的适用范围。但是为了愚蠢、只会为自己加油打气的女朋友也可以豁出性命的裕也和他的替身高速之星，不知不觉间形象也变得高大起来了。

沃克［冰冻］

Mr. Walker [Cryokinesis]

能力：可以将物体速冻

冷冻的能力到底来自哪里，在《HEROES》中并没有很明确的表示，但是目前最可靠的推测可能是来自Molly Walker的父亲。这个角

色一出场时已经没了半个脑袋，并且身体已经被Salyr急速冷冻了。

加丘［白色相册］

Ghiaccio [WHITE ALBUM]

能力：将空气中的水分制造成冰

可以制造高密度的冰将自己包裹起来，并利用空气中的水分高速移动，甚至可以控制绝对零度将一切攻击"凝固"，白色相册的确是一种攻守兼备的替身，使米达斯和乔鲁诺陷入苦战的加丘最后也没有输在能力而上，反而是输在了必死的觉悟上。而在《HEROES》中出现的冷冻的特异功能虽然已经成为了Salyr夺取的一种标志性的能力，但究竟能有多强的攻击力却仍是不得而知，只知道5年后的未来，Saylr正是以这种能力与Peter的核爆相对抗，想必也可以达到加丘这种"绝对零度"的水平。

值得一提的是，《白色相册》是上世纪60年代著名的摇滚乐队Beatles一张知名专辑。

泰德［辐射］

Ted Sprague [Induced Radioactivity]

能力：产生辐射，引发爆炸

从一开始控制不了辐射的程度到后期可以通过双手引发小型的脉冲，Ted有足够的空间成长为名副其实的人型兵器，他最可怕的地方就是既可以对单体造成伤害，又可以将攻击范围扩大到一个城市，这一点在后来Peter拷贝了他的能力后就显得更加可怕，因为Peter本身还具有自我修复能力，这使得他成为了一个可以循环使用的核弹。

就像许多带着悲剧命运的配角一样，这个角色绝佳的破坏力搭配上本人暴躁、缺乏控制，并且有点愚蠢的性格，令他最终还是死在了Sylar的手中。

姓名不祥［太阳］

？？？[SUN]

能力：替身是太阳，可以使用超高温杀人

其实Ted只有核爆的时候和太阳没什么分别，这两种能力在作用原理上还是大相径庭的。通过长时间的太阳光直射使人体逐渐丧失水分，是一种非常需要耐力的暗杀方法，而且本体还不能距离替身过远，否则就会失去效果，这使得操纵替身的人不得不也一同忍受着太阳的酷热，跟随在承太郎一行人身边。只是有一点比较令人疑惑，既然《JOJO》第三部中这个有点可笑的配角拥有的能力是太阳，为什么还要辛辛苦苦的跟在承太郎一行人身后呢，直接出现在他们身边把他们烧死不就好了么……？

德克萨斯地区

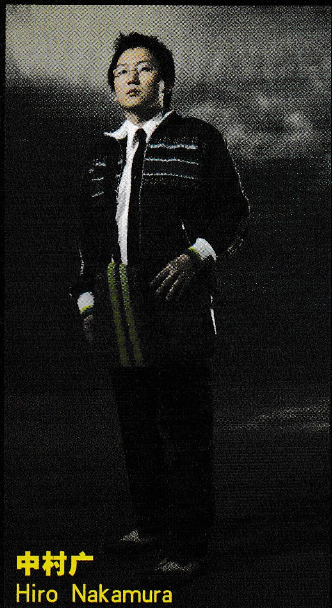
克莱尔［再生］

Claire Bennet [Rapid Cell Regeneration]

能力：只要大脑还在，身体上的一切伤口都可以短时间内完全愈合

小强级别的绝对防御是这个女孩一路走来险象环生却仍大难不死的惟一原因，只要没有切断大脑与身体的联系，身体就可以无限制地在极短的时间内自动复原，并且即便脑干遭到了破坏，只要把异物取出来就仍可以自主修复，即是说，破坏这种再生的惟一方式，就是在瞬间将大脑的细胞破坏殆尽，或者大脑本身受到不可修复的伤害。

所以真正能威胁到Claire的只有同样变态的开颅学习者Sylar。然而Sylar是不是能真正意义上的伤害到Claire也是一个未知数，除非他下手够快，不然就在他观察的瞬间，说不定Claire的头盖骨已经长全，连点骨渣都瞧不见了。



中村广
Hiro Nakamura

乔鲁诺·乔巴纳［黄金体验］

Giorno Giovanna [GOLD EXPERIENCE]

能力：赋予"生命"

布鲁诺·布加拉提[拉链手指]

Bruno Bucciarati [STICKY FINGERS]

能力：在任何物体表面安装拉链

布鲁诺和布加拉提是少见的在战斗中可以进行自我修复的类型，布鲁诺的能力已经不用再多说，就是赋予无生命的东西以生命，从而制作出"身体零件"对受伤的部位进行修复，对他来说，只要双手还在，就可以在生命还没有中止的时候对其进行修复。布加拉提的能力则更加诡异，他可以在一切物体上安装拉练，同样的道理，他可以用拉练将已经断掉的部分接合起来，比如说断肢，只要在断开的两端分别安装拉练，就可以重新接到一起。当然，如果用力过渡还是会流血，也会疼痛，所以布加拉提的"修复能力"更像是一种急救手术，把伤口缝合起来，然后等待它自然愈合。

布鲁诺和布加拉提的能力严格说都不是Claire那种自我修复，但是至少可以在关键的时候救自己一命。



克莱尔
Claire Bennet



布鲁诺·布加拉提
Bruno Bucciarati

梅雷迪思［火焰］

Meredith Gordon [Pyrokinesis]

能力：制造火焰

Claire的生母的能力并没有表现出很强的破坏性，不过就14年前她可以从的一场大火中侥幸逃生来看，其能力也不容小觑。她在剧中出现的次数甚少，而其不停迁徙的生活习惯也的确将他从Salyr的魔爪下拯救了出来。

穆罕默德·阿布德尔［红色魔术师］

Moammed Abdul [MAGICIAN RED]

能力：制造火焰

阿布德尔的生命两次出现危机都发生得突如其来，第一次差点被子弹击中，而第二次干脆就被瓦尼拉的能力吞噬得只剩下了两条腿。但他也是承太郎等人可靠的战斗伙伴，至少他的红色魔术师比Meredith用火焰点瓦斯炉靠谱得多。

东京地区

中村广［时空控制］

Hiro Nakamura[Space/Time Manipulation]

能力：时空控制

最早开始研究时间线的Hiro是《HEROES》的亮点之一，如果不是因为他拥有可以控制时空的能力，这个故事也不会在几个时间段内转换得如此自然。在东京做小职员的Hiro每天过着沉闷的办公室，偶然的一次机会，他发觉自己可以使时间暂停数秒，于是他不禁开始描绘自己的超级英雄未来。

起初，《英雄》里勾勒出的Hiro是有别于其他超能力者，用一种相当积极的态度面对自己的。而作为这一时间段里的Hiro的标志的Ando，他与Hiro的关系就如同美国电视杂志《TV Guide》中所表述的一样"像蝙蝠侠拥有罗宾"，他们始终在彼此身边。Ando代表了Hiro作为英雄的"童年时代"，而另一个人Charlie则标志了Hiro成长的开始，为了从Slyar手中拯救Charlie，Hiro回到了6个月前。只是这次旅行并没有挽回Charlie的生命，反而使Hiro失去了大部分超能力。回到现在时间的Hiro开始怀疑自己的能力和作为英雄的意义，为了找到Issac预言中可以使他恢复能力的日本刀，Hiro开始接近Linderman，但与此同时他也触及到了父亲的秘密——他也是神秘组织的一员。得知父亲身分的Hiro从父亲那里学到了成为一个英雄所必需承担的责任，那就是在关键时刻绝对不可以犹豫。

《英雄》中Hiro呈现出了三种不同的英雄姿态，而终极形态自然是5年后的不苟言笑Hiro。因为Ando


空条承太郎
Kujo Jotaro


迪奥·布朗杜
Dio Brando


吉良吉影
Kira Yoshikage

的死亡而不断自责，正是这种负疚感促使Hiro做出了改变历史的决定。

迪奥·布朗杜 [世界]

Dio Brando [THE WORLD]

能力：暂停时间九秒

空条承太郎 [白金之星]

Kujo Jotaro [STAR PLATINUM]

能力：暂停时间两秒

吉良吉影 [杀手皇后]

Kira Yoshikage [KILLER QUEEN]

能力：使时间倒退

迪奥的替身最可怕的能力就是可以暂停时间长达9秒，在这段时间内他可以在静止的时空中任意行动，设想一下，上一秒你还舒舒服服的躺在床上，下一秒就可能握着一枚炸弹，这种令人防不胜防的攻击方式给承太郎造成了不小的威胁，但好在承太郎的白金之星也是个全面发展的替身，虽然在时间控制力上远远及不上迪奥的世界，但能停止2秒钟的时间已经足够令他战胜恐怖的迪奥了。只是，和Hiro的时空控制能力比起来，世界和白金之星的时间控制力能力又显得有些小儿科了，不过只要有个不死之身，迪奥还怕谁呢……毕竟Hrio本人可是脆弱得不堪一击。

《JOJO》中出现的另一个与Hiro的能力相似的替身是吉良吉影的杀手皇后。吉良对“生”的欲望之强烈，促使他在被“箭”第二次射中后衍生出了一种新的力量，这种力量有一半构建在杀手皇后本身可以制造炸弹的特点之上，只要有人发现了吉良伪装成川尻的事实，这个人就会被吉良提前设置好的定时炸弹炸死，并且时间会倒退回一切还没发生的时间，虽然被炸死的人还会和已经发生过的一样在特定的时间再死一次，但是却没有人会知道吉良的秘密了，因为无论如何，只要有人发现就会致使时间倒退，并且这个人也会在固定的时间内死去。可以说吉良这种能力可怕到令人无法提防。在可以使时间倒退这一点上，吉良的第三个替身能力既具备了Hiro的时间控制力，又具备了在时空中穿梭的能力，虽然需要特定的事件触发，但似乎还是要比世界和白金之星更符合Hiro那种对时空全面的控制力。

隶属神秘组织的部分超能力者

坎迪斯 [幻觉]

Candice Wilmer [Illusion]

能力：制造幻觉变成另一个人

Candice的能力就是成为一个人眼中的另一个人，这种制造幻想的能力与其说是改变了物理环境，不如说改变了折射在人脑中的电子信号。看起来没有破坏力的能力在《HEROES》第一季的后期却起到了至关重要的作用，甚至在5年后的“未来”中，Salyr也是因为获得了这种能力才能摇身一变成了Nathan并坐上了总统的宝座，实在有点杀人于无形的味道。

彩 [灰姑娘]

Aya Tsuji [CINDERELLA]

能力：通过整容改变人的运势

欧因哥 [库努姆神]

Oingo [KHNUM]

能力：可以变化成任何人的模样

彩的替身，灰姑娘的能力只有在改变外貌上这一点和Candice是共通的，她可以操纵替身改变一个人的容貌，但是这个过程是不可逆的，而Candice则是可以改变别人眼中的自己的容貌，所以这两个人的能力既相似，却又截然相反。

欧因哥和能力和Candice更为相像，他可以物理改变自己的容貌，但也正是因为他将自己变成了承太郎，所以很不幸地被桔子炸弹送进了医院。

海地人 [思维控制]

The Haitian [Mental Manipulation]

能力：原理不祥，但是可以使超能力在他的控制范围内失效，也可以删除部分记忆

海地人的能力以及查尔斯的能力在《HEROES》中都属于描述得相当模糊的种类，目前只能定义为一种近乎于思维控制的精神能力，因为各种能力在他的面前都不能使用，并且他可以消除一个人特定时段的记忆。接任透明人成为Bennet搭档的海地人的位置一直非常暧昧，他的能力对变异的“新人类”来说，也是极大的威胁。

乔鲁诺·乔巴纳 [黄金体验]

Giorno Giovanna [GOLD EXPERIENCE]

能力：不明

乔巴纳的黄金体验在后期被“箭”刺穿替身后又经历了一次变化，而这次可怕的变换带来的能力到现在还没有准切的描述，只知道这种能力使迪亚波罗陷入了永无止尽的死的“真实”中。这的确是像一种控制思维的精神能力。但是海地人能不能进化到“黄金体验镇魂歌”的程度，就不得而知了。

CHAPTER 0 "HEROES, OUR DAYDREAMS"

发生在“英雄”们身上的变异如果是历史前进不可阻挠的步伐，那么它会不会有一天发生在我们身上？这使得一直以来对身怀各种特殊能力的英雄们怀着崇敬之心的观众找到了一个可以投射自己小小的白日梦的地方。正如同每个经历着变化的普通人一样，希望某一天能发现自己身上也可以找到一点令人振奋的不同之处，也有机会背负整个世界的命运，展开一场彻底改变人生的英雄之旅。

BECOME A HERO, BECOME DIFFERENT. IT'S OUR DAYDREAM.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

动漫影游中的绿色精灵

忍者神龟系列回顾

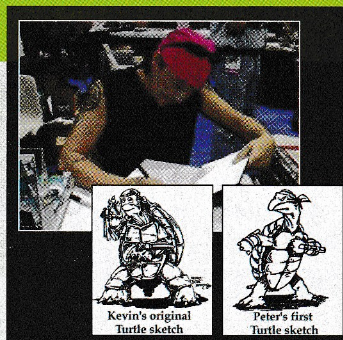
■文

如果你是年龄在20岁左右的玩家，我想你不会没有看过这样一部动画，它讲述的是四只爱吃披萨的绿色人形海龟与一只老鼠大战异形生物的故事，没错，它就是在90年代初风靡中国的动画《忍者神龟》。而Konami在FC主机上适时推出的同名动作游戏也让国内玩家有幸操作动画中的英雄们对抗邪恶势力。虽然《忍者神龟》在电影方面并没有什么建树，但是随着今年华纳公司《忍者神龟》的上映，国内再次掀起"神龟风"，大多数走进电影院的观众都是想重温当年每晚坐在电视机前等着熟悉的片头曲响起的感觉。

变异海龟的诞生

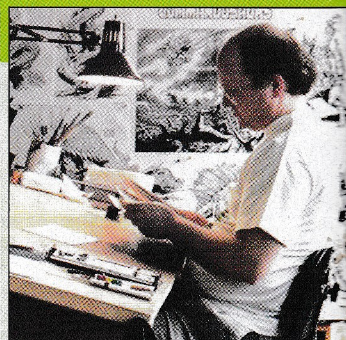
明星往往都是在无意之间诞生的，1983年，两个疯狂热爱漫画的男人凯文·伊斯特曼(Kevin Eastman)与彼得·雷尔德(Peter Laird)在不经意间地涂鸦中创作出了一个有趣的海龟造型，并为这个海龟造型取名Teenage Mutant Ninja Turtles(字面意思为变异忍者小海龟)，一个动漫影游中的传奇就此诞生。在一场车祸中，四只平凡的美国宠物小海龟和一只来自日本的老鼠相逢，在偶然中他们沾上了一种奇怪的液体，然后奇迹发生了，这四只海龟的身体开始不断长大，智力也快速提高……而后就像大部分漫画英雄中的故事情节类似，在老鼠斯普林特老师的教导下，变异海龟们个个骁勇善战、身怀绝技，但是由于自身形象欠佳，四只海龟与一只老鼠不可能整天大摇大摆地在街上转来转去，所以纽约市的下水道就成了他们最合适的栖身之所并过着与世隔绝的生活(反正这地方他们也并不陌生)。

有了最初的创意后，两位大师开始了艰难的创作过程，1984年，一部名为《忍者神龟(Teenage Mutant Ninja Turtles)》的漫画终于问世。这部漫画最初只印刷了3000本，显然从作者到书商都小看了这些绿色精灵的魅力，漫画上市之后立刻被抢购一空。一部受欢迎的漫画必然会被改变成动画，《忍者神龟》的动画版在1987年时于美国播出，这部近200集(193集)的动画被称为上世纪80年代末90年代初最棒的动画片之一，而我国观众最初认识到《忍者神龟》就是通过这部动画。



凯文·伊斯特曼 Kevin Eastman

1954年出生美国麻萨诸塞州，是《忍者神龟》创始者之一，素有"忍者龟之父"之称！具有惊人的想像力，是一位擅长科幻风格类型的漫画作家及插画家，也是漫画界中科幻类型的元祖级大师之一。



彼得·雷尔德 Peter Laird

1962年出生于美国波特兰，《忍者神龟》初版作品的绘者，也是极具天份的漫画界才子。在1982年和彼得(Peter Laird)成为了好友之后，两人在1984年共同绘出《忍者神龟》首部曲。

忍者神龟与文艺复兴





欧洲文艺复兴与海龟这八杆子也打不到一块去的东西，被凯文与彼得赋予了四只海龟。这四只海龟兄弟的名字来源于著名的意大利文艺复兴期间的四位艺术大师——达·芬奇、拉斐尔、米开朗基罗与多纳泰罗，四位海龟先生也被赋予了浪漫的气质，不过在你看到他们肆无忌惮地大口嚼着新鲜出炉的披萨并为争夺最后一块披萨大打出手后，这种感觉便会瞬间化为乌有，嗯，他们果然更适合做除奸惩恶的英雄。也可能是由于多纳泰罗与其他三位“艺术三杰”相比名气不够，所以在北京电视台将动画《忍者神龟》引进至中国后将善于发明研究的老三多纳泰罗的名字改为了他在动画中的外号——爱因斯坦，当然也有另一种说法是因为现实中爱因斯坦与“艺术三杰”都同为左撇子……不过，北京电视台在播出了前十集后即为可怜的多纳泰罗正了名，“爱因斯坦”在客串了十集后正式退出了《忍者神龟》的世界。不过现在依然有不少人仍然被可恶的国内翻译忽悠，看到拿棍子的老四后“爱因斯坦”立即脱口而出。对于大多数老观众来说，也许爱因斯坦比多纳泰罗更适合拿着棍子的老三，因为这个每天都要搞些发明出来才安心的家伙，怎么看都和多纳泰罗联系不到一块。

莱昂纳多·达·芬奇

LEONARDO DA VINCI



- 年龄：十六岁(以人类年龄计算)
- 体格：170公分、78公斤
- 龟壳：防弹防震、龟中的“金钟罩”
- 性格：富领导才能、英勇、果断、耳目精灵
- 喜爱颜色：蓝色
- 使用武器：武士刀
- 喜爱食物：牛肉堡、沙乐美肠薄饼、苹果馅饼
- 嗜好：阅读、集邮
- 厌恶东西：坑渠水蛇

既然有四位神龟，那么定然要论资排位分出个大小并选出一位“大哥”统领这支海龟队伍，在出现内部问题时也好有人出来平息事件。所以，手执双刀冷静稳重的达·芬奇便被推上了台面。由于行事小心谨慎，把斯普林特老师的教导作为处事准则，所以达·芬奇常被其他几位兄弟戏称为“斯普林特二世”，但是在紧要关头，他总是能够起到领袖的作用，带领其他几位神龟走出困境。

史实中的达·芬奇：意大利文艺复兴时期杰出画家、自然科学家、哲学家和工程师，被誉为文艺复兴精神的代表。他把数学、解剖、透视、明暗和造型的各种实验和研究成果应用于绘画，并努力探索艺术的概括形式。一生创作了七千多页手稿和大量绘画作品。其代表作品以《最后的晚餐》和《蒙娜丽莎》最为著名。

拉斐尔·圣齐奥

RAPHAEL SANZIO



- 年龄：十五岁(以人类年龄计算)
- 体格：170公分、75公斤
- 龟壳：坚硬可防弹
- 性格：急躁冲动、心地善良、对人无恶意
- 喜爱颜色：红色
- 使用武器：忍者匕首
- 喜爱食物：鸡块、奶昔
- 嗜好：跳霹雳舞、看电影
- 厌恶东西：与正义对抗的人

与史实中优雅、秀美风格的拉斐尔恰恰相反，这只戴着红色眼带的海龟性格火爆，动不动就大打出手。虽然在战斗中英勇无畏、一往无前，但也会由于火爆的性格而行事鲁莽，在斯普林特老师的教导下，渐渐领悟了作为一名忍者的必要修为。不打不相识，拉斐尔还因此认识了与他一样性格火爆的卡西·琼斯，并成为并肩作战的好友。

史实中的拉斐尔：意大利文艺复兴时期最伟大的画家之一；由于高超的艺术造诣而被神化了的拉斐尔，代表了文艺复兴时期艺术家从事理想美的事业所能达到的最高峰。拉斐尔的作品充分体现了安宁、和谐、协调、对称以及完美和恬静的秩序——从这个意义上说，他的作品确实可被称为“人文主义及文艺复兴世界的顶峰”。

米开朗基罗·博那罗蒂

MICHELANGELO BOUNAROTI



- 年龄：十五岁(以人类年龄计算)
- 体格：168公分，70公斤
- 龟壳：坚硬，光滑程度为众龟之冠
- 性格：乐天主义，富正义感，爱交朋友
- 喜爱颜色：橙色
- 使用武器：双节棍
- 喜爱食物：香鱼堡、圣代冰淇淋、花生酱
- 嗜好：看漫画、嗜睡、玩滑板
- 厌恶东西：鱼汤

四人(龟)中的活宝就是米开朗基罗，摆乌龙的专家，是动画中搞笑桥段的保证，只要有他出场的镜头基本都不会冷场。米基(米开朗基罗的昵称)的最爱无疑就是披萨饼，传说他会说人话后说出的第一单词就是“Pizza(披萨)”……米基在平时常常和其他的神龟们插科打诨，但真正闹小矛盾的时候，他却往往能体贴让步。

现实中的米开朗基罗：意大利文艺复兴时期伟大的绘画家、雕塑家和建筑师，文艺复兴时期雕塑艺术最高峰的代表。代表了欧洲文艺复兴时期雕塑艺术的最高峰，他创作的人物雕像雄伟健壮，气魄宏大，充满了无穷的力量。米开朗基罗的艺术不同于达·芬奇充满科学的精神和哲理的思考，而是在艺术作品中倾注了自己满腔悲剧性的激情。

多纳泰罗

DONATELLO

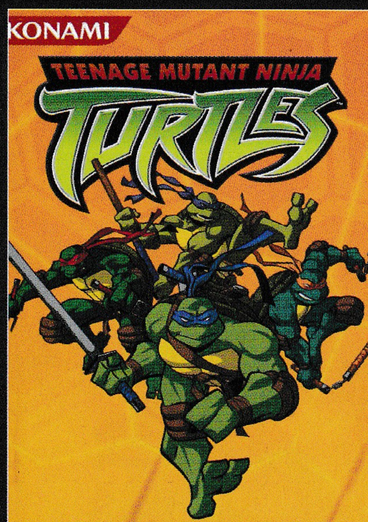


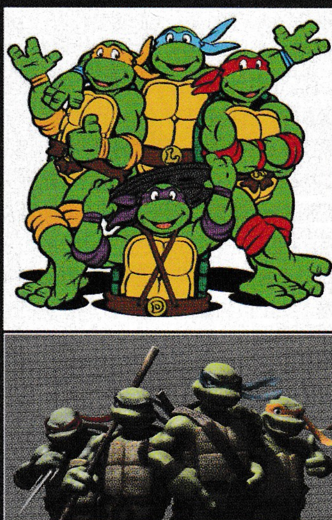
- 年龄：十五岁(以人类年龄计算)
- 体格：169公分、74公斤
- 龟壳：坚硬如坦克
- 性格：富创造力、思想敏捷、遇事镇定而富应变能力
- 喜爱颜色：紫色
- 使用武器：武士棒
- 喜爱食物：香鸡堡、蛋卷冰淇淋、辣肉薄饼
- 嗜好：发明武器、用自制的电视机收看电视节目
- 厌恶东西：流氓

属于高智商海龟，性情随和，酷爱科学发明，精通电脑和机械制造，兵器是武士棒，外号爱因斯坦。多纳泰罗经常能够鼓捣出一些匪夷所思的发明，虽然失败的作品要占大部分比例，但与邪恶势力交战的时候，多纳泰罗发明的工具还是能够起到一定作用的，他们的战车经多纳泰罗的几次改装之后战斗力大为提升，拉斐尔的神龟摩托也是多纳泰罗的杰作。

现实中的多纳泰罗：15世纪最杰出的雕塑家，对古典美术推崇和借鉴，可以说是文艺复兴意大利美术家的共同特点。多纳泰罗运用古希腊人创立的对应构图方式，向人们展现一位形体比例和结构都十分准确的少年形象。多纳泰罗在其一生中，创作了大量生气盎然、庄重从容的雕塑作品。代表作品《大卫》是第一件复兴了古代裸体雕像传统的作品。

20余年中形象的变化



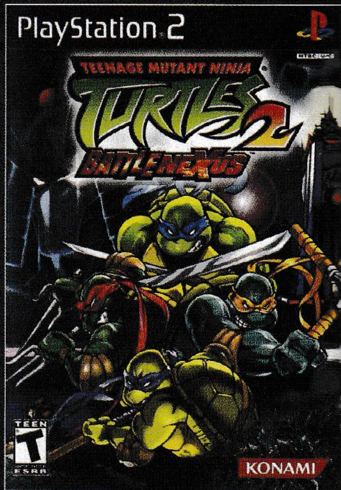


随着时代的变迁，对比中外那些经久不衰的动画人物，我们就会发现，大多数经典的动漫画乃至电影中角色们的形象设定都从来不是一成不变的，无论蝙蝠侠还是米老鼠、哆拉A梦还是孙悟空，他们的外貌设定在几十年中都或多或少的有着一些变化，让他们的形象随着时代一起变化，只有更加符合现时代人们审美观的作品才会受到欢迎。《忍者神龟》也不例外，相比之下，虽然神龟们的年龄只有二十多岁，但是他们的形象却至少有过三次比较大的变动。上世纪80年代末90年代初横行国内外荧屏的那四只超级明星海龟，形象走的是可爱风格，圆乎乎的身体、大大的眼睛以及憨态可掬的表情很能够讨好观众，在第一版动画里喜剧的元素也是整个动画的重点，可爱的人物形象广受好评，人们往往更喜欢看到神龟们在下水道里吃披萨饼和插科打诨的种种闹剧，让自己开怀一笑。《忍者神龟》能够迅速红遍整个世界与他们阳光的形象设计有很大的关系。

第一版《忍者神龟》动画超高的收视率自然引起了电影投资商们的关注，于是三部真人版的《忍者神龟》理所当然地走进了电影院，虽然后两部因为粗制滥造而遭人诟病，但几亿美元的票房更是让投资商们乐得找不到北。但是，此时受到更多关注的，还是第二版动画，因为在新版动画片中，原本可爱的形象被彻底颠覆，第二版形象更偏向于写实派更接近于美式漫画阴暗的风格，原本圆头圆脑的四只海龟变成了四个凶神恶煞的肌肉男，哦，应该是肌肉龟，他们表情凶恶，杀气腾腾，活脱四位刚从健身房走出的职业打手。当然，变化最大的就是海龟们的眼睛，原本的大眼睛变得只有眼白，看起来甚至有些恐怖，虽然原本海龟的眼睛也大不到哪去，不过写实写成这样还是有些过了火。第二版动画的剧情也从初版轻松幽默的生活化风格变成了纯打斗性质的动画，而战斗也从纽约市升级到了宇宙中，一部家庭肥皂剧就这样被折腾成了火爆的科幻动作大片。2004年2月，全新制作的《忍者神龟》动画片在美国著名电视台——福克斯Fox network隆重推出，对于从第一版就开始看《忍者神龟》的国内老观众来说，第二版的形象与阴暗的世界观显然是很难让人接受的，大概也正是因为如此第二版《忍者神龟》在国内的关注度远不如第一版。

而今年推出的电影则对海龟们的形象再次做出了调整，这部来自香港制作团队的作品将前两版形象的进行了折中，在CG技术的帮助下，影片创造出了真正3D的神龟形象，虽然依然没有第一版的形象那么讨人喜爱，但是比起第二版来说，已经有所好转。也许因为久疏战阵几位壮汉瘦身成功，显得更加精明，第二版中恐怖的小眼睛虽然没有变大多少，但至少有了眼珠。此套修长的造型还是让人不太习惯，但总体说来还算是比较成功，也许是由于制作团队基本都是香港人的缘故，更加符合东方人的审美观。但是不得不提的是，新版中斯普林特老师的形象实在有些汗颜，长长的胡子虽然使他看起来更加富有智慧，但也更加像只山羊……

虽然第二版的形象在国内没怎么受到好评，但是《忍者神龟》一直是美国人民心目中的英雄，阴暗的世界观与肌肉男也更符合他们的口味，所以对他们来说《忍者神龟》的转型还是很成功的。三个版本形象上的变化正是设计者在不停地调整风格来满足观众需求上的变化，随着初版观众年龄的增长改变世界观的设定也算是与时俱进吧。不过，随着最初一批观众的不断流失，《忍者神龟》时至今日的影响力已经大大不如十几年前，尽管刚刚上映的这部电影的票房成绩还不错，但看完影片后观众的恶评如潮也给制作人敲醒了警钟，"《忍者神龟》系列"今后的日子并不好过。



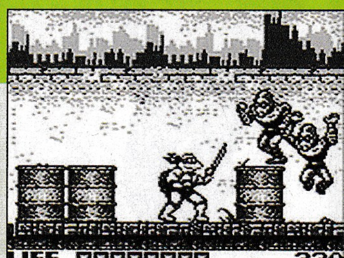
游戏界中大展拳脚

九十年代的忍者神龟

一款动漫改编的游戏从来不用担心它的票房，即使烂如《黑客帝国》的那款游戏在全球也轻松了卖过了300万套。十几年前亦是如此，除了动画、电影的发行外，《忍者神龟》在游戏及其周边也拥有庞大的消费市场，提到游戏就不得不提到一个游戏厂商——Konami，90年代几乎所有《忍者神龟》游戏都是由Konami开发完成的，仅Konami九十年代初出版的几款FC游戏，就在全球狂收了5亿美金，可以说Konami仅凭着1989年推出的一款游戏便达到了街机事业的巅峰，而这款游戏就是《忍者神龟》。

《忍者神龟》这一部1984年诞生的黑白漫画，它自身的精彩程度使得该漫画上市后很快造成了读者们哄抢的局面，营销商都不是傻子，这样的大好商机怎能放过，于是无尽的周边产品开始纷纷登场——电视动画长片、动画电影、彩色版漫画、人物模型等大堆的周边产品从生产线下来的那一刻就被零售商们抢购一空，《忍者神龟》无疑是八十年代末九十年代初最成功的动漫系列之一。游戏界自然也不会放走这圈钱的大好机会，Konami在几经努力之下终于从出版商手中获得了游戏版的开发权。尽管





那时的Konami并没有多少制作动漫游戏的经验，然而对于这样一个"摇钱树"级别的作品，Konami自然不敢怠慢，他们有着一系列的打算，为打响头炮Konami下足了功夫。这款游戏应用了JAMMA+基版强劲的机能，Konami力图使游戏画面完美再现动画的风采，当时少见地采用了对应4人游戏，使得游戏中4位玩家可以控制4位忍者神龟合力进行关卡，大屏幕、立体声以及横卷轴动作清版游戏的刺激感都结合得极为完美，完全来自动画中的背景、敌人、配音以及音乐更是让玩家兴奋不已，游戏的爽快感与合作攻关的乐趣在当时吸引了大批喜爱动画原著的玩家群体。游戏发售之后，不仅美国各大街机厅里充满了《忍者神龟》机台的身影，连电影院、比萨饼店等娱乐场所也会将《忍者神龟》的街机搬进屋内提高人气，玩家排队等候玩游戏的场面十分普遍。

《忍者神龟》是当时最为成功的动漫改编作品之一，为了能够让更多的街机都可以玩本作，Konami还制作

了一款"缩水版"街机，游戏只支持二人合作。街机版《忍者神龟》发行率达到了惊人的98%，也就是说在当时有98%的街机厅内都摆放着这款游戏，这一数字超越了《乒乓》、《吃豆人》以及《大金刚》等元祖级街机大作。

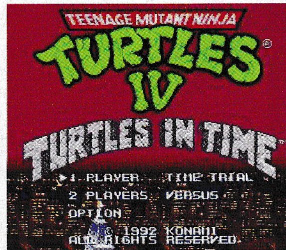
当然，更多的人希望能够坐在家中的沙发上玩到这样一款佳作。于是，顺应着市场的强烈需求，FC版《忍者神龟》也在89年正式登场，游戏中更加注重RPG那样的探索要素，而动作性爽快感被降得很低，虽然一向喜欢动作游戏的美国玩家对此相当不满，不过在《忍者神龟》响当当的号召力下游戏仍然获得了十分出色的销量。次年，街机的移植版本终于登陆FC，在随后的四年中，Konami不停地在各个当红机种上发售系列续作赚取作品的每一分剩余价值，随着动画的人气逐年降低以及游戏创意的匮乏，每一款新作的销量也在不停下降。《忍者神龟》在FC平台的最后一作是Konami于1993年推出的一款格斗游戏，虽然游戏的流畅感稍有欠缺，不过人物的动作以及招式有板有眼、打击感十足，游戏的音乐也继承了系列的高素质并出人意料的加入了少许语音，在FC平台的所有格斗游戏中也属上乘之作，但可惜的是因为FC卡带的容量所制，游戏出场的角色和与对战的场地稍微少些，画面与同期推出的MD与SFC相比起来也逊色了不少。SFC与MD平台《忍者神龟》游戏的数量开始逐渐减少，即使正统续作《Teenage Mutant Ninja TurtlesⅣ：Turtles in Time》也没有挽回系列的颓势，反倒是GB上面的几款作品颇受小玩家们的欢迎。

《忍者神龟》进军街机与家用机市场的同时也没忘了掌上游戏，Konami在1989年同期推出了一款类似于GAME&WACTH的一款《忍者神龟》的掌上游戏，虽说游戏的操作与内容十分简单，但四只海龟的人气太旺，这款《忍者神龟》的掌上游戏同样买的脱销。于是Konami趁热打铁在1990年与1991年相继推出了两款续作和一款以达·芬奇们为主角的篮球游戏。

由于没有相关的动画和电影作品推出，PS与SS这段时期《忍者神龟》的身影彻底从游戏界消失，《忍者神龟》游戏进入一段相对的真空期。









FC王朝的辉煌

《忍者神龟》1989年 ACT



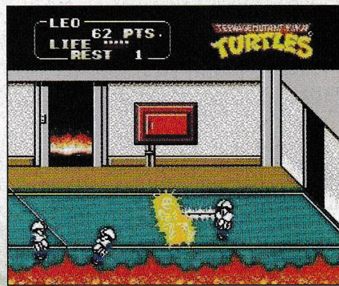
严格意义上来讲本作是家用机上第一款《忍者神龟》游戏，也是"《忍者神龟》系列"初期为数不多的非移植街机版的原创游戏。与大多数系列作品相比，本作可以被称为最异类的一作《忍者神龟》，因为游戏更加注重探索等RPG要素，同伴、地图、驾驶工具、迷宫这些RPG中的经典设定都被搬到了这款动作游戏的身上。由于玩家需要控制角色在大地图中探索并发展剧情才能将游戏进行下去，所以动作游戏的连贯性在本款游戏中消失殆尽，这也导致了部分玩家的诟病。RPG般的剧情交代方式为本作在剧情上增色不少，故事讲述的是神龟们的老朋友——女记者爱普丽尔被斯雷特抓走，斯雷特以此威胁神龟，准备将他们引出来消灭并征服地球，虽然情节老套，但是穿插在关卡之间的剧情动画使得玩家在玩游戏时如同在欣赏一部动画片。游戏中玩家可以随时在四只神龟中切换操作角色，每个角色的攻击方式都有所区别，比如米开朗基罗攻击速度快，挥舞起双节棍还具有防身的效果，多纳泰罗的攻击距离长、攻击力高，但是由于自始至终每个角色都只有一条命，加之游戏本身的操作手感不佳以及跳跃的按键时机设置不合理，所以本作被称为FC时代最难的一代《忍者神龟》，能够将游戏顺利通关的玩家寥寥。



《忍者神龟Ⅱ》1990年 ACT

这款被标上Ⅱ的系列第二部作品，在日版中却是第一作，因为本作才是移植自街机的第一部作品，游戏开场时四只神龟依次跳到失火大楼楼顶的经典场面一定会有不少玩家至今依旧记忆犹新。虽然本作的缺点显而易见：游戏中只有一个攻击键与一个跳跃键，玩家的攻击方式也只有地面的普通攻击，飞腿攻击与小跳攻击三种；敌方角色的攻击判定过强，神龟们的攻击经常被敌杂兵的普通攻击破坏；跳跃后再按攻击键的飞腿攻击过强，但尴尬的是对付敌人除了此招也并没有很好的办法，所以过于依赖飞腿的一击脱离战术也使得游戏的战斗比较无聊；每个角色使用起来也没有任何区别等。但是，由于国内玩家接触到本作时正是《忍者神龟》动画在国内热播，游戏又支持双人合作，当年包机房中经常可以看到一群孩子围在一起双打本作的场面；华丽的画面表现(就当时而言)，也为本作加分不少，可以借助场景中的道具来攻击敌人的设定，例如引爆油桶、砍掉路牌等也比较新颖，剧情动画中以及游戏中不时出现的搞笑段子也与动画的基调颇为合拍，所以在国内本作的受欢迎程度在系列中当属第一。







《忍者神龟III》1993年 ACT

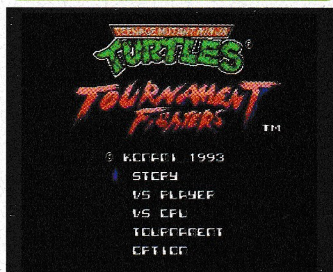
本作中大幅度强化的战斗系统为游戏的爽快感带来了质的飞跃，





前作中不合理的设定在本作中也得到了修正，《忍者神龟Ⅲ》被很多玩家奉为"《忍者神龟》系列"中最为经典的一作。新招式的加入大大丰富了玩家的在战斗时的打法，新增的投技与"保险"这些当时清版过关动作游戏必须的要素也在本作中出现。关卡与场景的设计一改前作的单调乏味，踩着滑板在海上战斗的关卡堪称经典，BOSS战比前作更具魄力，最终BOSS斯雷特在超级形态下发射的能够将神龟们打回原型的光线，一定让不少玩家吃尽了苦头。Konami这次为每一只神龟都设计了独特的保险技，四人招式的性能也有很大的区别，使用不同的角色可以获得不同的游戏乐趣。作为FC主机最后一款动作《忍者神龟》游戏，本作可谓是圆满的画上了一个句号。

《忍者神龟 格斗版》1993年 FTG



FC主机上最后一款《忍者神龟》游戏以格斗形态登场出乎了大多数玩家的预料，由于游戏的发售时间已经是SFC与MD的时代，所以FC版本在画面上自然差了很多。游戏中收录了故事模式、锦标赛模式、自由对战模式这些现代格斗游戏中的标准配置。在故事模式中玩家只能够选择神龟来进行游戏，战胜所有对手后打败斯雷特即可观看结局。游戏中借鉴了许多当时正红的格斗游戏的经典要素，《街霸》中经典的奖励关卡在本作中变成了练习空手道的打木板，战斗中向场内投掷能量球甚至可以改变战局。自由模式中Konami厚道的允许玩家对角色的强度与场地自由设定。虽然游戏在流畅度上稍有欠缺，人物的平衡度上有些问题（斯雷特实在是太强了）但是其素质是绝对不容置疑的，每个角色的招式判定相对比较严谨，称得上FC上最好的格斗游戏之一。



忍者神龟游戏列表				
游戏原名	制作厂商	类型	机种	发售日期
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	ACT	ARC	1989
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	ACT	FC	1989
Teenage Mutant Ninja Turtles Ⅱ：The Arcade Game	Konami	ACT	FC	1990
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	ACT	MSX	1990
Teenage Mutant Ninja Turtles：Fall of the Foot Clan	Konami	ACT	GB	1990
Teenage Mutant Ninja Turtles World Tour	Konami	PUZ	C64	1990
Teenage Mutant Ninja Turtles：Turtles in Time	Konami	ACT	ARC	1991
Teenage Mutant Ninja Turtles Ⅱ：Back From the Sewers	Konami	ACT	GB	1991
Teenage Mutant Ninja Turtles Ⅲ：The Manhattan Project	Konami	ACT	FC	1991
Teenage Mutant Ninja Turtles：The Manhattan Missions	Konami	ACT	PC	1991
Teenage Mutant Ninja Turtles：The Hyperstone Heist	Konami	ACT	MD	1992
Teenage Mutant Ninja Turtles Ⅳ：Turtles in Time	Konami	ACT	SFC	1992
Teenage Mutant Ninja Turtles Ⅲ：Radical Rescue	Konami	ACT	GB	1993
Teenage Mutant Ninja Turtles：Tournament Fighters	Konami	FTG	FC、MD、SFC	1993
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	ACT	GBA、NGC、PC、PS2、XBOX	2003
Teenage Mutant Ninja Turtles 2：Battle Nexus	Konami	ACT	GBA、NGC、PC、PS2、XBOX	2004
Teenage Mutant Ninja Turtles：Game Boy Advance Video Volume 1	Majesco Games	Videos	GBA	2004
Teenage Mutant Ninja Turtles 3：Mutant Nightmare	Konami	ACT	NDS、NGC、PS2、XBOX	2005
Teenage Mutant Ninja Turtles Double Pack	Konami	ACT	GBA	2006
TMNT	Ubisoft	ACT	GBA、NDS、NGC、PC、PS2、PSP、Wii、X360	2007

重生的忍者神龟

随着全新制作的动画在美国上映，《忍者神龟》潜水多年后再次活跃在家用机上时已经进入了PS2的时代，由于机能的突飞猛进在新主机上重生的海龟们变成了3D的造型，游戏采用了流行的赛璐璐的3D渲染方法，使得画面的风格更接近于动画，虽然采用的人物造型是第二版动画的猛男版海龟的形象，但幸运的是游戏对动画人物的还原度并不高……新一代的《忍者神龟》最大支持四人游戏更加强调团队战术，叫上几个朋友配合攻关要比自己单打独斗轻松很多，不过在画面大幅度提高后游戏的手感却打了一定折扣，不少FC时代的玩家抱怨人物走起路来像是在滑冰。Konami的多平台战略使得GBA、NGC、PC、PS2以及XBOX的玩家都可以体验到新《忍者神龟》的魅力。按照系列的惯例，Konami顺理成章地于2004年与2005年推出了两款续作，虽然游戏的评价不尽如人意，但在大部分动漫游戏都是粗制滥造的二流货色的今天，Konami交出的答卷起码还算及格。

而今年的这款《忍者神龟》则完全沦为了电影的附属产品，事实证明游戏同电影一样乏味。尽管游戏交给了财大气粗的育碧制作但游戏成品的素质实在让人说不过去，游戏的类型被改得不伦不类，战斗与跳跃被完全分开，毫无流畅性可言，重复的场景、无聊的战斗、蹩脚的打击感与毫无特色的BOSS都没有任何理由让玩家不将游戏从光驱内拿出来顺着窗口扔出去。当然，X360的玩家是幸福的，因为这游戏惟一的优点就是通关后即可轻松获得900点左右的成就。

电影中的忍者神龟

事实上《忍者神龟》只出过四部相关的电影作品（包括今年上映的这部），1990年开始上映的《忍者神龟》三部曲曾为新线公司海捞过一票，虽然狗尾续貂的后两集遭遇票房滑铁卢，但首集大卖2.1亿美元以及三部曲累计不足6000万美元的预算，恐怕发行商至今想起来都会笑出声来吧。

时隔14年，从新线影业手中接棒制作该片的华纳兄弟公司，本片拍摄计划和创意都是由香港意马公司提出的，影片的动画特效与制作都是由公司三百多位香港工作人员参与完成的，可以说这是一部由中国人制作的《忍者神龟》电影动画。影片的CG技术显示了制作团队的实力，章子怡的献声也为影片增加了不少关注度，不过糟糕透顶的剧情毁了这部电影，看完全片也不知道导演究竟想要讲些什么，除了那不着调的二胡配乐的"笑果"几乎没有给人留下什么印象深刻的场面。编辑部两位赶着去电影院观看首映的小编归来后大呼上当，从表情上来看痛心程度远超"失败的人3"。



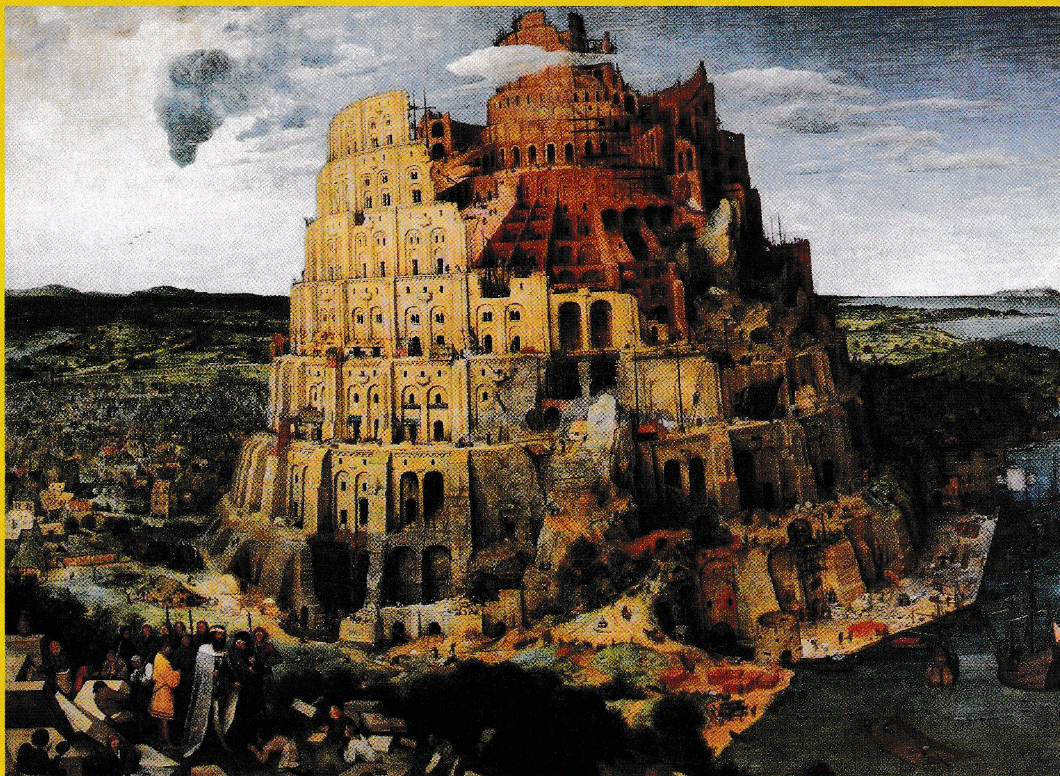


TMNT

■绘制/X.G.C

■文/Yasu Matsushima

谁搞垮了游戏业？

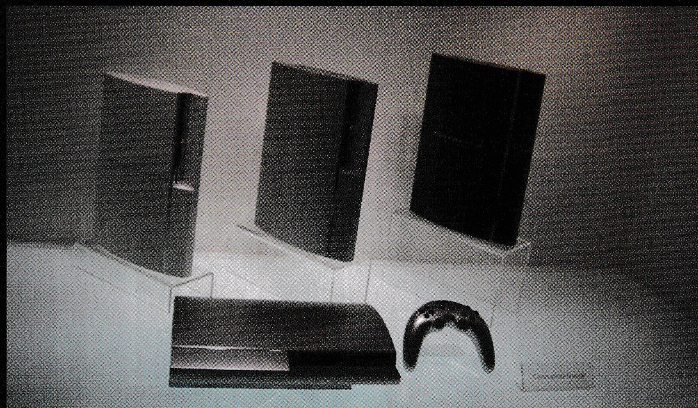


在2004年那个穷极无聊的暑假，当我一口气读完黄安先生的八卦大作《谁搞垮了演艺事业》这本书后，便一直寻思着仿照这种看起来骇人听闻的标题写一篇有关游戏产业的文章。可惜事与愿违，游戏业这几年奇迹般的起死回生不但丝毫没有"垮掉"的迹象，反而比以前越发的欣欣向荣了。2006年美国的游戏市场规模的增幅甚至达到了19%以上，而日本则甚至超过了35%。但是，一片繁荣并不代表着表里如一，谁又能说现在的游戏产业不会像《满城尽带黄金甲》里面描写的家庭那样"金玉其外，败絮其中"呢？"千里长堤，毁于蚁穴"，长堤未毁，蚁穴仍在。那么，不如就来扒开表面，看看到底是哪些问题在动摇根基，将游戏产业引向摇摇欲坠的边缘。

被诅咒的约柜

在《圣经旧约》的记载中，以色列人的上帝耶和华在两块诫板上亲手写下"十诫"，并于西奈山上将"十诫"授予先知摩西。摩西遂以皂荚木为柜，以黄金包于其外，将两块诫板置于其中，即为"约柜"。约柜具有巨大的神秘力量，可以夷平高山，可以灭绝城市，也可以摧毁军队。大卫王的儿子所罗门王将其供奉于重建的圣殿之中，直到公元前10世纪到公元前6世纪的某一天，约柜神秘消失于完全漆黑的圣殿之中，再未出现于世上。失落的约柜究竟去向何方，也就从此成为了圣经史上最大的谜团之一。

Play Beyond！当SCE在2006年的E3展上为即将接受玩家检验的PlayStation3(以下简称PS3)打出这句响亮的广告词时，也许平井一夫和久多良木健先生的心里并不是那么平静。2005年E3展前发布会上PS3演示效果的大出风头，并没有使依然存在诸多变数的PS3获得更加完美和持久的宣传效果。也许是对PS3的前景过于自信和乐观，也许是太急于想将当时刚刚发布的Xbox 360(以下简称X360)打到满地找牙，SCE将PS3最强大最美好的一面过早地呈现在世人面前。一年之后，他们才不无悔恨地发现那样做完全是一个错误的选择。时至2006年5月，SCE已经无法再次带给人们如一年前《杀戮地带2》和《铁拳6》那般华丽到无懈可击的画面表现，取而代之的是《天剑》那有些让人惨不忍睹的人物建模，还有一大票开发度低下且鲜有吸引力的游戏制作名单。而更加令天下人失望的不仅仅是画面的倒退，还有新手柄在外观设计上的保守和妥协，避重就轻地去除震动功能而加入如鸡肋的六轴感应系统，缩水的HDMI接口标准，以及那令所有持币待购的热心玩家们都开始有些犹豫不决的599美元定价……2005年对性能表现的过于重视使SCE忽视了尚未定型的PS3硬件的制造成本和软件的开发难度，进而将自己推进了自己设下的陷阱之中。甚至，在当时已上市半年的X360面前，PS3的一切，看上去都还如同一堆尚未定型的半成品一般不堪一击。而此时，距离PS3的正式发售时间，已经不足半年。



强弩之末，势不能穿鲁缟。无论是久多良木健还是平井一夫，或者是那群SCEA的谋士们，当然无法再去查阅典籍来细细品位这句话的真意了。但2006年E3展的结果已经明了，锋芒毕露过早的PS3游走于X360和Wii所设下的困境之中难以自拔。为此，SCE赔了声势，也丢了脸面。

归根结底来看，真正令很多人不明白的是，为什么这样一台从2001年就已经进入实质性开发阶段的主机，到了2006年却反而连两台2004年下半年才开始进行设计的主机都不如？

当探讨到这个问题时，索饭们也许又要将所有的责任都归咎于X360提前拉开了次世代的战争序幕。事实上，后来态势发展的结果证明也的确如此。在索尼内部那帮子研究市场战略的智囊们看来，如果没有微软如此果断地结束Xbox仅仅3年的市场寿命，然后又先发制人地推出X360，也许PS3的正式发表和上市日期还可以往后大幅推迟，甚至直到2008年。而在这一段时间里，只用对PS2小修小补换汤不换药一番，即已足以抵挡Xbox和NGC。于是，从2001年索尼高调发布与IBM和东芝合作开发Cell处理器的消息以来，呈现在我们面前所有公开化的PS3情报，大多只是诸如Cell浮点运

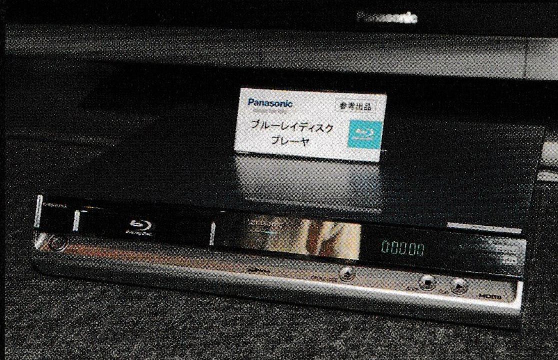


算能力有多么强大，其支持的分布式运算拓扑结构有多么新颖，以及即将在PS3上成为标配的BD播放装置，还有双HDMI端子接口能够为我们带来如何美妙的高清世界等等类似这些只是浮于纸面的数据和信息。在这几乎浮华虚度的几年里，PS3那冗长的硬件规格列表中，惟一被确定下来的配置，也只是Rambus公司提供的XDR内存而已。所以在2004年底，当越来越多的业内情报和专业人士分析显示微软已经基本完成后续次世代主机X360硬件规格的设计，且任天堂代号为“革命”的神秘盒子也已经雏形初具的时候，SCE才开始真正的认真对待PS3硬件规格定型和开发工具发放的问题。尽管此刻对于这些问题的解决来说还不算太迟，但为了保证不至于在2005年E3展上被微软弄得措手不及，SCE必须得将已经有些拖泥带水的硬件规格配置确定下来——或者说，至少是大部分关键硬件的规格。但此时才开始有所采取实质性的行动注定他们要为自己不太敏感的市场趋势洞察能力付出代价：刚刚开发完成的Cell芯片良品率低下，不得不依靠屏蔽其中的一颗Synergistic Processing Element(SPE，协处理单元)来提高产品质量和生产效率；显示芯片提供者nVidia由于时间紧迫无法对RSX的架构进行完全的创新设计，只能在其最新PC显示芯片G70的基础上来进行改进和完成……仅仅只是在CPU和GPU硬件架构的设计上，PS3就已被开发时间才不过一年的X360先下一城。

现在再次回顾起这段历史的时候，也许我们会认为此刻正是后来PS3流年不顺每况愈下的开始。2003年以前索尼集团内部的官僚化和松散化，直接导致了SCE与其他部门在PS3开发合作上的低效率。而2002年下半年开始出现的游戏业界持续低迷萎缩的状况，也开始严重威胁到SCE部门的盈利预期。2003年4月，索尼集团那份不堪入目的财年报表终于将东京股市拉入了万劫不复的深渊。经历了这场所谓“SONY SHOCK”浩劫的出井伸之，也开始不得不考虑内部各个部门之间和整合问题。说到出井伸之，索尼内部大部分的员工都会认为他在主政的十年中碌碌无为。但这位刚刚在一个月前成为百度日本独立董事的企业家，显然不是一盏省油的灯。2003年10月28日，出井在索尼第二次公司发展战略会议上正式宣布了名为“Transformation 60(转型60)”改革计划的启动。这项以纪念索尼成立60周年为代号的计划以将集团利润率从2002年的2%提高到10%为最终目标，包括了全球裁减两万名员工等具体措施。但从根本上来看，这一计划只有一个主题，那就是融合，具体来说，就是一方面推动SCE产品与彩电、音乐、游戏和综合家电方面的融合，另一方面推动企业与企业之间的融合，比如索尼与爱立信，索尼与NTT，还有索尼与三星等等，以求得企业之间在共同开发合作上的发展。数年之后的事实证明，出井的这一方案并非一如他以前推行过的那些改革一般一无是处。特别是在索尼扩大与其他企业之间的合作方面，无疑收效巨大。比如由各自手机部门合并而生的索尼爱立信公司，尽管经历了早期的低迷不振，但自从2004年推出具有划时代意义的T608型号手机并成功的将Walkman和Cybershot的概念和设计引入到手机功能之中以后，即迅速在两年时间之内成为了仅次于诺基亚和摩托罗拉的通信业巨头；又比如索尼和三星在液晶电视领域方面的合作，使得索尼得以依靠三星的开发成果来弥补自身在液晶技术上的不足，并在此基础之上开发出Bravia系列产品来参与高端平板电视市场的竞争。然而墙外开花并非就一定意味着墙内也会有花香，企业间的合作没有带来索尼内部各部门间合作的成功。从表面上看，出井以将SCE与电视、家庭电子娱乐和芯片部门整合一体的形式将权力下放给了久多良木健，但实际上此举让SCE失去的东西要远远多过于其所得。从2004年起，SCE承担了相当一部分芯片部门开发Cell的研发费用，这对于因为游戏市场萎缩而获利能力严重受损的SCE来说是一笔不小的负担。除此以外，SCE还得被迫为索尼集团推行的高清化数字化宽带化市场指针埋单，将所有被索尼高层认为具有发展潜力的电器设备全部整合入将要问世的PS3中。因此，在2005年E3展出的PS3外观实体上，我们看到了两个HDMI接口，也看到了三个网线接口，还看到本来应该像HD-DVD那样成为X360选择性配置的BD光驱变成了所有版本PS3的标准配置。毫无疑问，这种强行将集团利益全部捆绑于SCE一身的做法带来的是成本控制上的两难困境。2006年PS3硬件规格最终定型时出现的端口减少现象也正表明了这一做法有欠考量。

也许此时，又会有玩家要站出来说，固然PS3不用配置两个HDMI或者三个网线接口，但标配蓝光光驱又有何不可？高清影像播放不正是次世代主机所必须具备的能力之一么？再说了，PS3卖得好了，不也还能大力推动蓝光的普及吗？持有以上所谓“PS3与蓝光相互依存”观点的人并不在少数。多数的人在对PS3和X360进行比较的时候，都必然会把蓝光因素作为首要的指标之一。其实，这一观点并非没有依据，早在PS2时代即已有类似的看法产生。因为从2000年PS2发售以来，就一直有不少人将DVD媒体的普及归功于PS2的市场推动。但事实是否真的如此呢？从2000年10月26日在北美正式上市截止到2001年10月10日，PS2在美国的累计出货量为855万台。而根据CEA(Consumer Electronic Association，美国消费电子协会)提供的数据显示，同一时期DVD影碟机的销量则达到了976万台，比PS2还要多出100万台。而在2000年全年，美国市场上的DVD影碟机销量即已达到将近850万台。这些数据清楚地表明，PS2并非是那些具有DVD影碟机消费需求人群的首选产品。而造成这一现象的原因很明显，当PS2发售的时候，DVD的相关产品已经在市场上销售了将近四年。经过四年时间的不断改进，生产厂商们成功的将一部DVD影碟机的最终市场销售价格控制到了199美元以内，而同期PS2的价格却依然高达299美元。从价格上来看，对于那些仅仅只是想看看DVD电影的人们来说，PS2的DVD播放能力毫无任何竞争优势和吸引力可言。这种情况在中国也同样存在。当步步高、万利达、厦新、创维等一众国产DVD影碟机以极其低廉的价格横扫中国甚至是欧美市场的时候，很难想像还会有人去花上两三倍的价钱买一台PS2回来看DVD电影。

反观现在的蓝光和PS3之间的关系，虽然并未如同DVD与PS2之间的关系那样简单，却也并不复杂。2006年是蓝光系列产品刚刚正式商品化的第一年，市场上的蓝光光驱价格普遍达到了惊人的999美元。这种价位对于一种全新存储格式的推广普及显然没有任何的好处。所以，将蓝光搭配到最高售价也只有599美元的PS3上，对于索尼集团竭力推动蓝光格式这一利益而言，无疑是最为体面的选择，但这对于SCE的PS3整体规划来说，却又是毁灭性的打击。为此，SCE不仅要承担起每个蓝光光头125美元的高昂成本，还要默默忍受因为索尼电子元件制造部门低下的蓝光激光二极管生产效率和良品率带来的PS3货源严重短缺的问题。2006年圣诞节商战，当美国任天堂总裁雷吉信心满满地大声宣布Wii开卖就能赚钱的时候，当X360在《战争机器》等强力软件的推动下高歌猛进的时候，当NDSL一次又一次出现因为过于火





爆而卖到断货的大好局面的时候，SCE的负责人们却还在为PS3发售以来的缺货问题急得焦头烂额。这场由蓝光激光二极管短缺而引起的缺货危机让SCE在经济利益和商业名誉上损失惨重。大批黄牛党的介入使那批最忠实于PS阵营的核心玩家不得不去网上购买高价PS3，而因为PS3而引起的各种暴力案件也使得社会舆论对索尼的批评尘嚣日上。不可否认，PS3在欧洲首发时采用的捆绑BD电影《007：皇家赌场》的策略是非常成功的；也不可否认，正是大量BD电影的发售推动了缺乏游戏大作支持的PS3的全球销量。但蓝光战略对PS3的负面影响依然还在持续。时隔半年之后的如今，蓝光激光二极管的产能问题已经得到充分解决，蓝光光驱的成本也得到了更好的控制，但这些对于PS3来说已经意义全无。PS3再次沦落到了一个尴尬的处境之中，无论是在价格已经降到399美元左右的蓝光影碟机面前，还是在已经快被X360和Wii蚕食的电视游戏市场之中，它都已经不再有任何的竞争优势。也许，只搭载普通的DVD光驱会让PS3在这场旷日持久的次世代主机大战中轻松很多。索尼集团内部盲目的利益捆绑战略，打乱了SCE的市场安排，也搞垮了PS3在市场上应该具有的所有优势。如今，输了PS3赢了蓝光，又能如何？无非也只不过是挽回了一点点多年以来索尼在媒体格式竞争中失去的那些面子而已，而他们失去的却将是由SCE一手开拓出来的游戏市场！此时，不禁想起2006年E3展上久多良木健说的一句话：“PS3售价599美元，实在太便宜了！”的确如此，作为一台蓝光播放器，PS3实在是很便宜。SCE为这台便宜的蓝光播放器承担了沉重的成本压力，获得收益的却不会是自己。当我们在听到这句话觉得匪夷所思的时候，又有谁能够理解久多良木先生当时说这句话时心中的苦闷？

既有内忧，则必有外患。如果说索尼集团盲目的利益捆绑战略也许只会造成经济层面的损失，那么PS阵营与日俱增的分崩离析则必然会带来PS3的全面溃败。尽管SCE高层始终不愿意正视越来越多本应该只属于PS阵营独占的游戏正在大量跨平台化的现实，但无论是在家用主机领域还是掌机领域，那些曾为PS以及PS2的崛起和称霸立下汗马功劳的软件公司的确已经开始在PS3和X360、PSP和NDSL平台之间采取一种更加灵活开放现实的游走态度。这种态度的转变并非是因为这些软件公司忘记了昔日SCE对他们在成长壮大上的扶持和提携，而是因为严酷的业界竞争态势迫使他们不得不去寻找更加经济实惠的平台来收回成本获得利润。而X360、Wii甚至是NDSL刚好迎合了他们的需求。所以PS3版本的《高达无双》推出后NBGI又旋即发表了X360版本，所以从PS平台成长起来的《皇牌空战》最新作会优先发售X360版本，所以《GTA4》的X360版本有可能比PS3版本的内容还要丰富，所以SE会破天荒的将“《DQ》系列”的正统续作放到一部掌机之上……到了2007年E3展上，惟一还忠诚守护着可怜巴巴的PS3的，只剩下小岛秀夫和他的《MGS4》，而且目前为止对于《MGS4》是否会跨平台，小岛和SCE都没有进行正面的肯定或否定。有人说这不还有《FF XIII》吗？很遗憾，SE可以说是当年PS阵营中开发政策最为现实的公司，一旦发现为PS3开发游戏无法获得预期的盈利，毫无疑问它将会是下一个跳槽者。其现任社长和田洋一也曾不止一次的在公开场合抱怨PS3和X360太过复杂，抱怨SCE对PS3的降价幅度太小。但实际上，他关心的绝非什么主机硬件结构复杂与否，软件开发困难与否，或者主机价格高低与否的问题，他真正关心的只是哪台主机能够更加迅速的获得更加具有利用价值的市场容量。所以，当SCEA总裁Jack Tretton还在媒体面前竭力抨击对手们为了游戏的独占而不择手段的时候，游戏产业分析人员的建议是：少说一些无关痛痒的言论，为软件开发人员提供资金和技术支持，为他们创造更好的PS3游戏开发环境才是SCE应该认真考虑的事情！SE会长福岛康博在1997年宣布为PS开发《DQⅦ》的时候曾说过这样一句话：“我们只为普及量达到一千万台的主机开发《DQ》新作。”这句话听上去虽然显得过于人情冷漠，却也道出了现在所有软件开发公司没有公开表露出来的共同心声。在2007年7月17日召开的PLAYSTATION PREMIERE 2007发布会上，各大软件公司为PS3带来了最新的游戏开发图片和影像，来表示他们的支持。但谁也无法保证，如果PS3继续陷于现在的疲软销售势头之中，明天我们会不会在X360上看到如《最终幻想XIII》、《MGS4》等等。



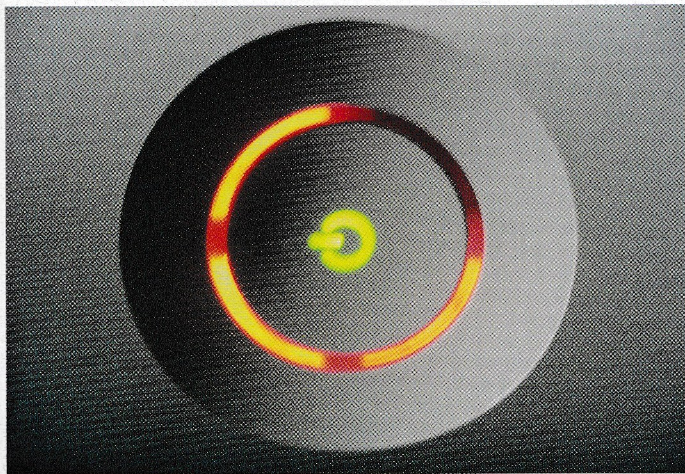
纵观2005年PS3正式发布以来的这几年时光，似乎索尼和SCE每一步为PSP和PS3的推广而制定的市场战略实施起来都是如此的崎岖坎坷。如果没有蓝光的束缚，如果索尼像对待手机部门那样按照SCE的实际需要和实际情况来整合各个部门之间在PS3设计上的合作，而不是盲目捆绑，也许很有可能不会是今天这个样子。但大错已经铸成，今日的PS3已经全无当年PS和PS2全盛时期的风采，而更多的只是夹在蓝光和X360的之中步履维艰。SCE能够做的，只能是在危境之中用脚踏实地的谨慎态度来化解一个接一个的危机。

也许在旁观者的眼中看来，这座由久多良木健亲手建立起来的PS帝国已经气数将近，走到了垮塌的边缘，但谁都不愿意看到索尼游戏产业会因为PS3的一蹶不振而崩溃。曾几何时，PS和PS2如同《圣经》中描绘的约柜一般，攻城略地无所不能。而如今，这座PS3的约柜受到了诅咒，或者更准确的说，是受到了来自于自己的诅咒，再也难以发挥出当年的神威。

于是，“上帝”久多良木健成了这场内外交困的战争中惟一的牺牲者，于是他将PS3这座被诅咒的“约柜”留给了“摩西”平井一夫，期待他终有一天能够解除“诅咒”，迎来PS帝国伟大的重生。

红灯照亮前程

当微软在2005年5月21日突然向全世界正式发表X360的时候，很多人的第一反应是不自觉的将这台早产的次世代主机和当年世嘉倒霉的Dreamcast联想到了一起，甚至有些玩家直接将X360改称为了Dreamcast 2.0。实际上，这种联想并非毫无道理。如果将这两台主机放在一起仔细比较，相似之处的确很多，比如都比自己各自的对手提前一年上市，都无法播放下一代的光盘媒体格式，都使用圆形作为标识，都由彼得·摩尔来负责产品推广和市场宣传等等。然而，与其说这些全是巧合，倒不如说是微软采用了和当年世嘉相似的市场战略，试图以提前揭幕下一代主机大战的方式迅速拉开和其他阵营之间的差距，来获得市场和产业的主导权。当然，这种做法可以说是所有能够采用的策略中风险最大的一种。一旦新的主机无法在有限的时间里获得消费者的完全认同进而占据



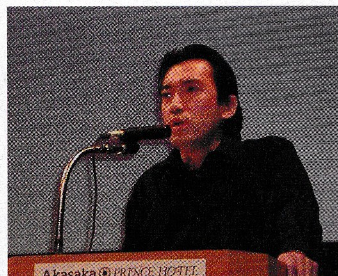
应有的市场份额，输掉的将不仅仅是自己亲手挑起的这场战争，还会搭上Xbox时代积累下来的消费者信任和支持。世嘉的惨败即是最为鲜活的前车之鉴。

值得庆幸的是，微软没有重蹈覆辙。这其中自然要归功于其上众多优秀游戏的支持。更灵活市场战略的制定和实行，使微软不仅更加巩固了Xbox时代就与众多欧美软件公司建立起来的合作关系，还将掀起独立浪潮的众多日本明星制作人以提供开发资金和开发环境为条件揽入到了自己的阵营之中。尽管直至今日，X360平台上最具有号召力和吸引力的作品《光环3》依然尚未发售，但来自于日美软件商源源不断的游戏开发计划，足以使X360在原本应该属于PS3的传统势力范围中攻城略地扩大战果。另外，Xbox LIVE也为X360阵营的壮大立下了汗马功劳。不过"很好很强大"的X360也并非无懈可击。

曾经听过一则小笑话，具体内容是这样的：如果微软是一家汽车制造商，那它生产的汽车在使用一段时间后，肯定得车主自己个儿重装一遍才能再次上路；如果微软是一家服装生产厂，那么它裁减出来的衣服必然是外表光鲜内里褴褛的那种，顾客得定时自己为这件衣服打好补丁才行。不难看出，这则笑话不无揶揄的讽刺了微软软件产品中令人头疼的特点：重装、蓝屏、重启以及漏洞百出的安全防范系统。微软似乎总是习惯于先开发出一个毫无防备满是漏洞的操作系统，日后再三天两头的用SP补丁包来四处弥补其中的先天不足。现在，它又将这套伎俩引入到了主机硬件的设计和制造之中。2002年初，日本版Xbox发售不久，即曝出光驱托盘会划伤光盘边缘的设计缺陷问题。紧接着是一贯以人体工学标准设计硬件的微软却为亚洲Xbox用户配置了过于巨大的操纵手柄。到了2005年，又出现Xbox电源线可能引发火灾的质量隐患。而被微软高层再次寄予厚望的X360也没有摆脱质量问题的困扰，发售没几天就出现的电源烧毁，刚刚进入开机画面即完全死机，读盘时翻转主机放置状态会严重划伤光盘，或游戏过程中出现花屏……如此种种不一而足。

然而，真正致命性的问题并非仅仅如此。在X360发售数月之后，就陆续传出了"三红问题"。部分玩家在某天开启他们的X360时，会突然发现无法顺利启动，或是在系统菜单部分出现花屏死机现象，导致完全无法正常游戏。而此时，X360的电源开关处即会亮起三盏红灯，宣告这台主机的暂时"阵亡"。一开始，所谓的"三红"问题还只是个别现象，未曾引起大家的重视。但随着时间的推移，这一问题在X360消费人群中越来越具有了普遍性。甚至有人戏谑的说：不经历"三红"，那么你的"软饭"生涯就不完整。

经过众多玩家的探究发现，"三红"问题的出现原因有多种可能，有人认为是GPU缺乏散热装置，且其散热渠道被DVD光驱阻挡；也有人认为是CPU和GPU使用的X形支架无法完全承担散热装置的重量，从而在内部温度上升的时候引起了主板的变形……但不管原因如何，"三红"问题



显然是X360先天设计缺陷所致，因此而造成的利益损失应该完全由微软来承担。

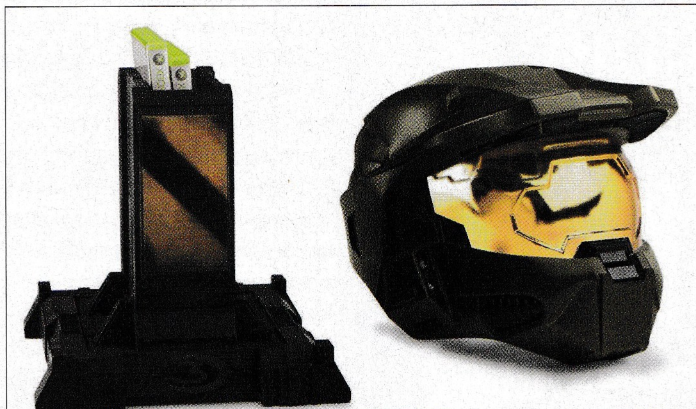
对于"三红问题"，微软官方一直态度暧昧。他们最为正式的回应只是："三红"只是个别现象，其几率不会超过1%，而绝非设计上的缺陷！但事实并非如此简单，保守估计下的"三红"几率即已经达到了30%，而真实情况下，已经出现了这一问题的主机数量超过了40%，其中还不包括那些随时都有可能"三红"的"亚健康"机器。关键问题只是，微软官方不松口承认这是他们的责任，那么每一位机器已经"三红"且无法修复的玩家就只能选择结束X 3 6 0 生涯或再买一台X360。很明显，微软那些冠冕堂皇的官方言论并不能说明实质性的问题。X360的官方保修期限曾经只是短短的90天而已。直到保修期限都为1年的PS3和Wii发售之后，微软才极不情愿地将90天时间同样延长至1年。而根据某些国外主机因"三红"问题送修的玩家反映，返还到他们手中的X360内部散热系统被微软进行了改进。这些迹象无一不表明微软对"三红"问题的来龙去脉早已了如指掌，他们只是不愿意去正面澄清罢了。

这不禁又让我们想起了数年前的"三上炮轰PS事件"。2002年《生化危机》之父三上真司借着上电台访谈节目的机会，爆料了不少游戏业界的"潜规则"。其中一项就是抨击索尼故意降低PS和PS2的光头质量缩短其使用寿命，让玩家们不得不去购买更多的PS系列主机来换取销量上的持续增长。姑且不去深入探究三上先生的言论是否完全属实，但每一个经历了PS时代的玩家都曾经有这样的感觉，PS系列主机的光头的确不太经得起长期使用。所以，我们很难不相信PS和PS2数次井喷式的销量增长和主机的质量问题不无干系。难道微软已经深得索尼的真传，将这种用质量换销量的手段继承了下来了？那么，迄今为止全球出货量已达到1160万台的X360里，有多少份额是由"三红"贡献出来的，殊难断定。但从"三红"几率来看，这个数额绝对不会只是少数。

如今，当大家翘首以盼微软在65nm版本X360中彻底解决"三红"问题的时候，微软却首先退让了。2007年7月初，微软游戏业务总裁罗比·巴赫在一次电话会议上首次承认了目前所有已经出货的1160万台X360都存在设计上的缺陷。X360的官方保修期限被再次延长至3年时间，那些尚未售出的X360也将被进行改装和升级。为此，微软付出的代价是高达10亿到11亿5千万美元的额外支出。

在2007年早些时候接受News.com的专访时，比尔盖茨曾经饱含调侃的说道："你知道，就算索尼造出的是八万块板砖，也定会有人购买。"谁都能从这句话中看出，这是比尔对PS3低迷销售状况不留余地的嘲讽，也是他内心对索尼产品市场号召力发出的由衷羡慕。实际上，在他的心中其实还存在着另外一层不易被察觉的潜台词。显然，微软真正想要的效果，同样是造出八万台板砖也有人会心甘情愿的掏钱，而不管这八万台主机是因为被ban变成不能上LIVE的"半砖"还是因为"三红"而变成"全砖"的。

但请不要忘了曾经将游戏业界搞垮的"雅达利冲击"。用重量不重质的方式来追求市场竞争的胜利，最终只会带来再一次自毁长城式的崩溃。殷鉴不远，还请微软好自为之。

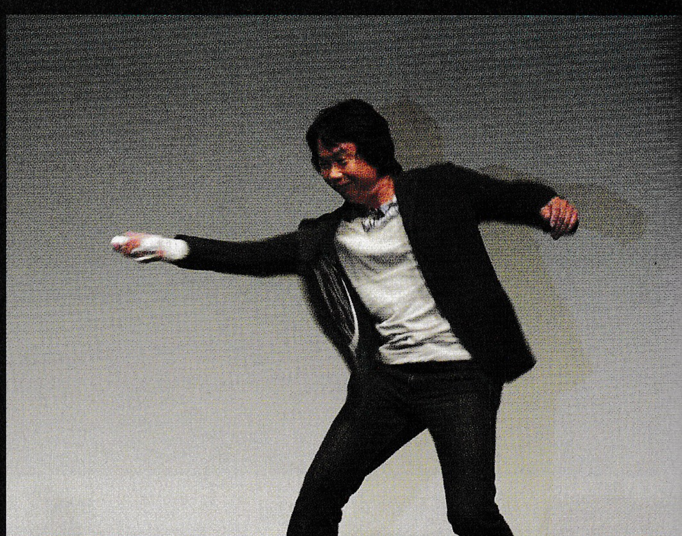




从创新到不务正业

记得有个网友曾如是评价任天堂和第三方之间的关系：任天堂的创新能力，让所有的第三方都相形见绌。每一次任天堂新的主机平台发表的时候，都会有一群第三方出来为其站台助威。但一段时间之后，当年众多表示支持的第三方中，硕果仅存的必然只会剩下那么寥寥几个而已。所以有人说，老任的主机是第一方的天堂，第二方的摇篮，第三方的坟墓。这倒并不是说第三方为任天堂阵营开发的游戏有多么烂多么垃圾，而只是他们忽视了将自己的游戏和任系主机的特点结合起来创造更多的游戏性，而只是单纯的注重画面素质的提升。简而言之，创新，才是任天堂能够在游戏软件开发产业中保持不败地位的根本秘诀！

“游戏就是要好玩！”这句老山内著名的论断很久以前就成为了任天堂游戏开发的宗旨。游戏性和耐玩性才是游戏所必须具备的基本条件，但对游戏性的追求并不意味着老任就能孤身傲立于硬件技术发展的大潮之外。长期以来，老任都在试图寻找一个能够兼顾游戏性和高素质画面的平衡点，甚至不惜以放弃部分其一贯拼命坚持的保守原则来换得妥协的结果。所以，N64向那个时代日益流行的3D画面作出了妥协，而NGC则向大局已定的光盘媒体格式作出了让步。然而情况并非如老任所期望的那样。这些妥协和让步带来的是与同时代的PS2和Xbox过于同质化的市场定位，还有并无优势的硬件表现能力。这些问题的出现很快就让曾经被老山内和宫本茂寄予了无限厚望的NGC落入到了低谷之中。为什么NGC百分之八十以上的游戏都可以称得上是精品，却依然无法获得更多的消费者认同？接替山内溥成为任天堂总裁的岩田聪为了解开这个令人头疼的问题曾和宫本茂进行了多次商讨。而由这些讨论得出的最后结果直接导致了任天堂在2004年开始进行整体战略的全面调整。创新从此替代了对图形技术的片面强调，而成了任天堂惟一觉得应该坚持的根本原则。



2004年底开始正式发售的NDS是这一原则的首次尝试。初版外观设计上的不成熟清楚的显示出NDS是一个早产儿，如果不是因为要临危受命去应对索尼突然正式发表PSP的挑战，也许NDS的开发项目还会在老任的产品计划列表中继续孕育更长一段时间。但这并不妨碍它迅速成长为一台具有成熟设计理念和硬件架构的掌机。与大家先前期盼的结果不同，NDS没有更加精细的屏幕，也没有太过华丽的3D画面处理能力，更没有采用大容量的光盘作为载体。这些显然无法和PSP梦幻一般的配置相提并论，但这却也正是任天堂策略的高明所在。避人之长而攻彼之短，老任避开了用高新技术去强化NDS画面而带来的高成本，避开了在掌机上配置光驱而带来的不稳定和高电耗，也避免了与PSP过于相近的设计思维，而是用双屏显示和崭新的触摸游戏方式来正面迎战PSP有些形单影只的画面卖点。如今NDS和NDSL创造的一次次销售奇迹证明，与PSP在游戏方面的竞争中选择这条道路是正确的。而回过头再去看待当年NDS上市之前玩家们的讨论时，我们不禁要问，如果任天堂当初推出的是没有双屏没有触摸笔的GBE，那么赢得这场掌机大战的还会是老任么？

Wii是NDS理念的延续。就像NDS避开了和PSP在画面上的比拼一样，Wii也避开了与PS3和X360在画面以及高清显示、蓝光、HD等等方面的正面交锋。所以，当众多玩家拿到Wii的时候，都不约而同的觉得这个小小的盒子没有沾染丝毫次世代主机的气息。宫本茂在2007年度的GDC(Game Developer Conference，游戏开发者会议)上发表的主题演讲中对此的解释是：“我之前的想法(指开发NGC时的想法)错了，随着硬件的快速发展，提高图形性能反而降低了游戏本身的乐趣。而Wii正是为了克服以上问题而诞生的。”的确如此，仅仅依靠并不怎么高深的红外定位和动作感应技术，任天堂就在一台造价不过150美元的机器上实现了很多玩家从未体验过的全新感觉。这种全新的感觉来自于Wii对日常生活中每个人都会作出的普通动作的模拟，也来自于其对每个人都会有兴趣参与其中的普通运动的完全再现。Wii Sports正是基于这一概念而开发出来的游戏中的代表。相比PS3和X360过于高高在上的价格和配置HD电视的高门槛来说，Wii游戏的准入标准要低得多，其对那些从来对游戏没有兴趣的普通人群的吸引力也要巨大得多。

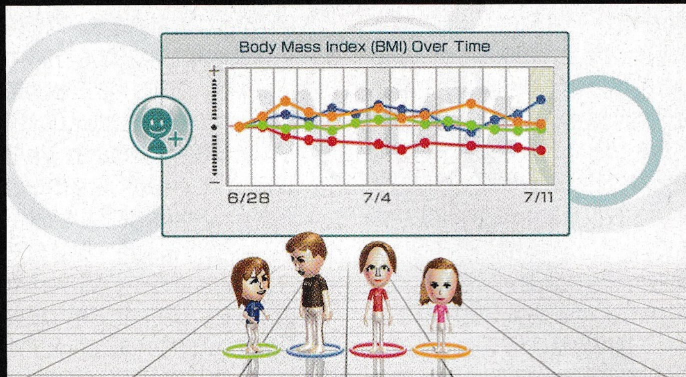
截止到2007年7月，Wii在全球掀起的抢购狂潮和游戏浪潮初步实现了岩田聪在去年秋季任天堂内部发表会上的豪言壮语。Wii再次创造了游戏主机销售史上的奇迹，并和同社的另一只“吸金怪物”NDSL一道将任天堂的市值在短短的一年时间之内翻了一番，甚至已经跃居于索尼集团的总市值之上。有业内人士预计Wii的缺货状态会一直持续到2009年，这对任天堂来说无疑是一个绝对利好的消息。但更能够吸引岩田聪注意力的显然并非只有诸如出货量销售量这些数字上的游戏，而是Wii是否真的如任天堂所愿将游戏市场的容量和包含范围扩大了，是否真的将足够庞大的非游戏人群拉入到了任天堂的游戏乐园之中并为之心甘情愿的掏钱付账了。毋庸置疑，这些才是真正关系到任天堂长期发展目标的关键问题。

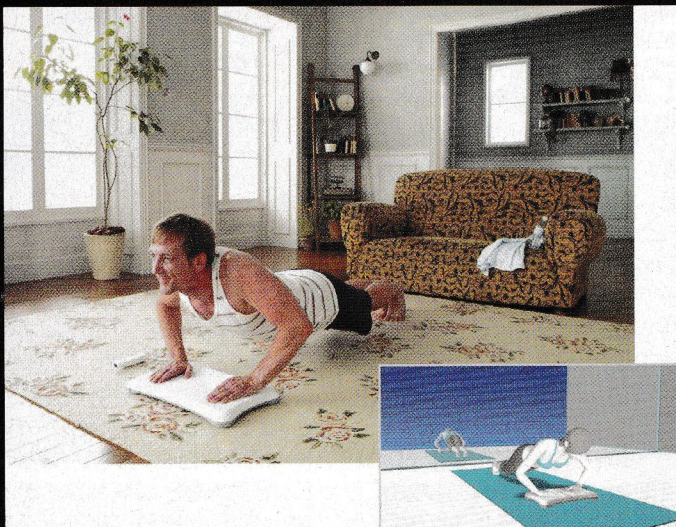
来自于Yankee集团分析师Michael Goodman的研究结果回答了岩田的问题。“事实上Wii并没有真正的像他们所说的一样在拓宽市场。根据我向发行商们了解，只有不到10%的Wii购买者之前没有买过游戏主机。所以基本上，Wii的销量增长是以其他主机生产商(主要是索尼)的销量减少为代价的，并没有拓宽市场。人们只是在购买了Wii之后，家庭的其他成员偶尔玩玩而已。这次任天堂的Wii Fit却是直接的面对‘非玩家’，它需要很多不玩游戏(特别是那些玩但从不掏钱)的人去购买平衡板和软件。”尽管没有任何的正式数据和材料来证实这位分析人士的研究结果是否完全属实，但这对于为Wii赋予了巨大期望的任天堂来说绝对无法就此忽视。可以想像，迄今为止Wii在开拓游戏人群规划中发挥的作用其实是这样的：绝大多数购买Wii及其软件的还是传统的游戏消费人群，而在他们游玩Wii游戏的过程中，新颖的操作方式和动作表现的确吸引了家庭里其他从来不玩游戏的成员也产生了参与其中的强烈兴趣。经过一段时间的尝试之后，这些成员被发展成为了Wii平台游戏新的忠实玩家，但

他们也只是在已有的环境下游戏而已，而不会去亲自主动跑到游戏店里掏钱购入更多的Wii主机和软件。简单来说，这个被吸收进来的新群体不是完全意义上的玩家，而只是具有潜在消费意向的“准玩家”。如何让他们既能乐在其中，又毫不犹豫的掏钱为Wii系列产品的消费需求和增长作出贡献，才是任天堂整个规划目标所要达到的效果。而现在看来，这个目标仅仅完成了一半。

2007年E3展前，网上盛传任天堂将在其发布会上公布新的掌机平台。到了那天大家才发现，一切先前具有爆炸性效果的猜测都在一款称作《Wii Fit》的游戏和一块叫做“Wii Balance Board”的普通塑胶板面前化为乌有。看到这块不那么能让人将其和游戏联系到一起的大板子，我们不禁要惊呼一句：这还是完完全全的游戏么？难道任天堂确定没有随便找块有氧运动使用的健身板来忽悠我们？不过，在接下来的演示中，宫本茂和雷吉用生动形象的亲身演示让我们看到了这个新周边的使用方法。这的的确确是一款为健身而设计的周边！

不能不承认，这个基于宫本茂的创意而开发出来的周边具有无法抵挡的吸引力。而这次吸引的对象，只怕已经远远不只是Wii的忠实支持者，更包括了广大“准玩家”在内的人士。从另一个角度来看，Wii Fit已经被定位为将“准玩家们”的潜在消费意向转化为现实消费行动的利器！在宫本茂的设想中，那些已经成为Wii忠实拥趸的“准玩家们”，特别是那些更加具有健身需要的家庭主妇和老人们，尽管不会去购买任何一款普通的Wii游戏软件，但绝对不会拒绝为Wii Fit和平衡板买单。“Wii Fit是我在Wii的主机创意被提出来时第一时间想到的概念。我们想依靠Wii Fit的魅力将Wii做成可以放在客厅并被家庭每个成员都接受的设备。”在任天堂展前发布会上，宫本茂如是说。显而易见，宫本茂已经不想再掩饰他期待每一个家庭成员都成为Wii周边设备消费者的愿望了。而要完成这个愿望，Wii Fit将是最直接的助推剂。





当然，我们不能从Wii Fit的推出来断定，宫本大师的创意已经从《超级马里奥》、《塞尔达传说》以及《Pikmin》时代充满儿时箱庭浪漫情怀的风格转向了更为注重实际运用和注重经济利益。但任天堂越来越注重用对非游戏玩家具有巨大诱惑力的周边来获取更加广泛的市场，已经成了不争的事实。展后各大网站和杂志的调查显示，Wii Fit甚至已经受到了来自于社会时尚大众的广泛关注。而这也显然是任天堂企图将游戏产业引向更加边缘化更加模糊化的市场策略的初步成功。可以大胆的预见，即使年底Wii Fit的销售情况没有取得轰动性的效果，任天堂也依然会在明年又推出类似哑铃、跑步机这样能更为大众熟悉和接受的Wii周边来继续推进他们的既定方针。

看来任天堂已经下定决心要将他们的创新能力转化为各种各样的周边产品，来将“不务正业”进行到底了。只是尚存疑问的是，在老任成功后，那时的游戏产业还会如今日这般存在么？也许，那时它会有一个新的名字：健身游戏业！



创意已死？

熟悉游戏文化的玩家也许对“创意功夫”这句话别有印象。Capcom社长迁本宪三将这句话装裱成卷，悬挂于自己的办公室里。其用意就是为了将创新的思想时时刻刻铭刻于工作之中。创新，是游戏产业中每一个从业者每一个从业公司都需要具备的基本意识，而不应该只是任天堂的“专利”。很难想像，如果我们所能接触到的游戏全部都不过是千篇一律的复制品，我们热爱的游戏还有什么乐趣可言。

PS2时代是创新脚步逐渐放缓的开始。由于影音技术的提升，游戏开发者将绝大部分注意力都放在了声光的表现上，而不是如何用富有创意的游玩方法来维持消费者对游戏的持久兴趣。不过，这种倾向倒是刚好迎合了当时玩家们想要从PS2强大的画面处理能力中尝鲜的心理。所以，即使Square在PS2上的第一作《保镖》素质算不上优秀，却也能赢得满堂喝彩。不过这种投消费者一时所好的耍小聪明手段并不是长远的明智选择。CG技术的滥用只会带来过度的审美疲劳。完全依靠绚丽画面的堆砌来拼凑主题，而缺少了应有的内涵和游戏性，也不过是一具金玉其外的花架子，更不可能得到玩家真心的认可。一再延期迟至2001年暑期才上映的《最终幻想 灵魂深处》，用其惨淡的票房成绩也适时的证明了这一道理。





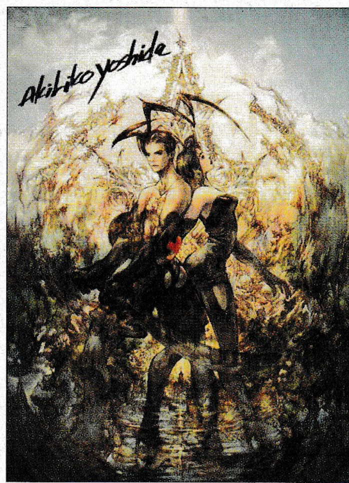
其实想要在一款游戏中加入创新性的元素并非难于登天。任何可以改变和利用的基本组成部分都可以在开发者的精心处理下散发出创

意的光芒。比如拿RPG类型的游戏来说，如果对其最基本的组成要素——剧情进行合理的编排，也能形成充满创意的氛围。对于多数从玩《最终幻想Ⅶ》而开始喜欢上游戏的玩家来说，当年能够吸引他们眼球的，不仅仅是其中华丽的电影手法和CG动画的运用，更为重要的还是其曲折感人的剧情，尽管他们对其剧情的了解还是多半是来源于攻略。《最终幻想Ⅶ》在剧情上的成功充分表现出类似于戏剧艺术的效果。而近几年来不断有玩家希望在新的主机上重新制作高画质的《最终幻想Ⅶ》，以及《最终幻想Ⅶ》"AC BC CC DC"这一系列影视、游戏的相继推出，也同样显现出其剧情上的不朽。与此类似的当然还有被称为"日本国民游戏"的"《勇者斗恶龙》系列"，同样是依靠每一代都能引人入胜的剧情奠定了其不朽的地位。剧情的创意，也许会花费编剧者更多的时间去反复思考和推敲。然而一旦这些巧妙的创意为玩家推崇而成为一代经典，那么能够留给游戏业的，将不会只是经济收益上的辉煌。反观现今多如牛毛的日式RPG，除了最顶端的《最终幻想》和《勇者斗恶龙》以及Namco的"《传说》系列"以外，已经很难找出在剧情上能让人眼前一亮的作品了。这，不能不说是RPG类型游戏的悲哀。

剧情以外，游戏系统也是一个可以尽情创意的部分。《超级马里奥RPG》中的手动战斗系统使枯燥的回合制战斗充满亲自体验的乐趣。《幻想传说》则通过在这种手动操作中加入搓招的创意，而将其乐趣提高到了一个新的高度。后来的"《传说》系列"一直致力于战斗系统的改进，因而也使玩家能够在每一代作品中都能体验新的趣味。同样的示例在《异度装甲》以及《寄生前夜》中同样可以看到，而这些也都已成为至今依然为人津津乐道的经典之作。即使是开创了新冒险游戏模式的"《生化危机》系列"，对系统的创新性改进也从未间断。从早期的自动瞄准到《生化危机4》中的手动射击，以及借鉴《莎木》而引入的各种QTE即时动作指令，也让玩家们对这一世界观已经极为复杂的游戏的下一代更加充满了期待。游戏系统，承载了整个游戏的基本框架，也是玩家们最能直接感受到制作者创意的部分。对其进行充满新意的雕琢与修饰，定然会比死板照搬他人系统的效果要来得巧妙。

然而现实的情况却并不那么理想。在PS3和X360平台上已经推出或正在制作的游戏中，我们看到的还是一种以画面表现为导向，在一个的陈旧题材上进行反复的系列化堆积的现象，其中最具有代表性的是SE。在SE 2007到2008年财年的游戏开发和发售计划表上，一长串的标题不是"《最终幻想》系列"与各种相关的复刻和衍生，就是《勇者斗恶龙》的正传加外传。看到这样的局面，试问SE，当年在PS时代大力推动《武藏传》、《放浪冒险谭》、《异度装甲》这些全新品牌的勇气去了哪里？难道SE已经成了只剩下《FF》和《DQ》的光棍一条了吗？

造成如SE这般保守态度的原因绝对不能只是归咎于其自身。PS2时代以来为了制作出更好的声光效果而不断攀升的游戏开发费用，应该是其中一个最为关键的原因。在2002年到2005年整个游戏产业持续萎缩的四年时间里，无数中小型游戏开发商因为不堪重负而被迫倒闭或为人兼并，就连Namco、世嘉、史克威尔等等昔日业界巨头也不得不选择了和其他的公司以合并的方式来保证自己的生存空间。这一趋势为业界带来了负面影响，各大公司为了尽快收回投资而强制性地要求开发人员加快开发进度，甚至不惜以牺牲游戏品质和制作人的信念为代价。那些期望能够获得足够的时间在游戏中加入更多自己理念的制作人们在这样政策之下不得不放弃了当初在游戏开发企划书中描绘的梦想，最终妥协于保守的经济利益之前，而更多的制作人则选择了离开。三上真司、冈本吉起、松野泰己、坂口博信、水口哲也，这些曾经创造了一个又一个神话的人们在现实和理想中作出了自己的选择，在一片新的空间中重新开创属于自己的天空，尽管以后的日子对他们来说将会更加艰辛万千。







也许将"创意功夫"作为了立社之本的Capcom还算是业界之中还在用微薄之力来开拓创新的少数几个公司之一了。尽管它试图用《丧尸围城》和《失落的星球》来开拓新的品牌和新的市场，但在最后的一刻它还是跪倒在了现实利益的面前。Capcom旗下的四叶草工作室曾经是除了任天堂之外最具有创新精神的软件开发公司，如今也因为长期的叫好不叫座而在Capcom的会社内部战略调整中不复存在。现在看来，2005年E3展上宫本"大神"那句"创意已死"的言论也许只不过是为了贬抑PS3和X360而抬升自家Wii人气的策略而已。但两年之后，我们眼前的游戏业，的确已经深陷于维持表面繁荣却充满了"审美疲劳"的泥潭之中。

那么，不如再过两年。试看那时的游戏产业，除了任天堂之外，还会有几分"创意"尚存人间。

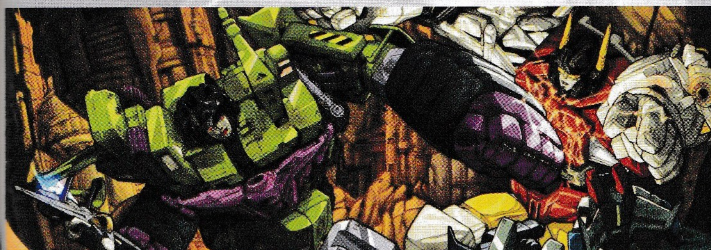


结语

在今天看来，游戏产业的发展状况已经与数年前PS2时代的情形不可同日而语。硬件和软件商愈发频繁的加入与退出、合作与兼并，以及无时无刻不在更新着的技术和各种难以预知的因素的作用，已使得如今的游戏产业更加复杂化了。我们不能将现今游戏业中存在的或明显或潜在的紊乱和危机简单地归咎于任天堂索尼或微软这些业界主导者身上，也不能说是软件公司越发捉摸不定的开发制作策略和太多缺乏创意的游戏导致了今日的衰退，更不能因为网游对单机游戏生存空间的侵蚀而厚此薄彼。创造健康积极的业界环境，才是今后的时间里广大从业者和我们这些支持者所要努力达到的目标。还记得那个现在看来都还有些匪夷所思的"PS9"广告吗？大概谁都憧憬着那个充满幻想的时代的顺利到来，而不是看到游戏业界在那之前就垮掉吧。

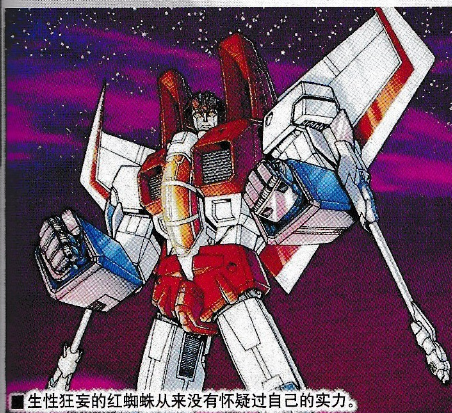
钢铁巨人的变装——漫谈变形金刚的变形形态

■文/炎骑士



嘿，你还记得变形金刚的各种造型吗？没错，就是问你！不要跟我说什么擎天柱与十八轮大卡车那段不得不说的故事，更不要提威震天为什么在变成手枪之后体积会缩小到那种程度。是不是除了这么几个经常露面的抢眼角色之外，早就把其他人的变形形态忘得一干二净了？或者说，你对某些造型还是不太了解？OK！继续往下看吧，这些善于变装的外星机器人将在这里彻底显形，以我们的目光将他们彻底剖析，不论是汽车人还是霸天虎，绝对不会逃过我们的眼睛。还等什么，这就开始吧。Now，transformaiton！

拥有野心的狂派科学家 红蜘蛛



■生性狂妄的红蜘蛛从来没有怀疑过自己的实力。

红蜘蛛绝对是变形金刚史上最臭名昭著的反派二号人物，他的劣行也许在威震天之下，但绝对要远远超出其他霸天虎成员。红蜘蛛的人物性格十分鲜明，同样，他变化后的造型也是相当拉风，没错，这就是F-15鹰式战斗机。虽然在各种先进战斗机充斥各种航空展会和新闻报道的今天，F-15并不是多么稀罕的事物，甚至有那么一点点土气，但在《变形金刚》动画片刚刚诞生的二十世纪八十年代初，F-15绝对是世界最先进战斗机的代名词。那是一个隐形飞机没有叱诧风云的年代，而作为对手的SU-27还好似襁褓中的婴孩。作为世界上第一种第三代喷气式战斗机，F-15绝对是明星之中的明星，事实上，这也正好符合红蜘蛛那张狂叛逆的性格，而在前不久公映并大受好评的电影版《变形金刚》中，红蜘蛛又被赋予了当红战机F-22的全新外表，这也充分表明，在《变形金刚》的世界里，红蜘蛛就是时代先锋的代名词，走在所有人的最前面，这就是红蜘蛛永远的性格写照，无论是F-15还是F-22！

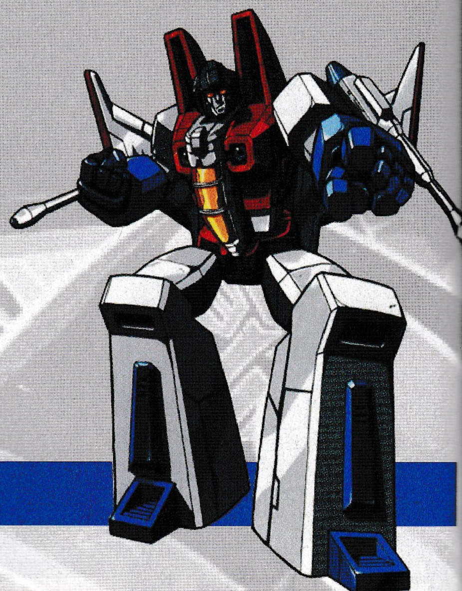
除了红蜘蛛以外，惊天雷和闹翻天这两个霸



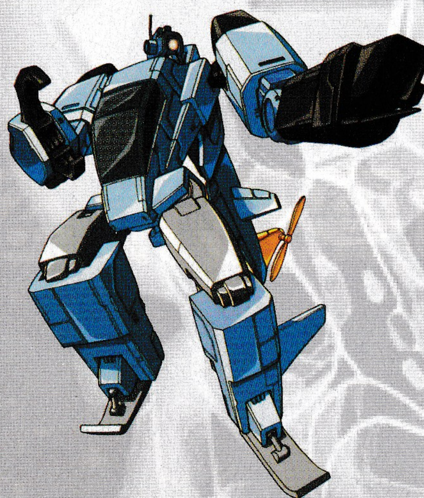
■电影版中红蜘蛛变化后的造型：F-22战斗机

天虎角色同样能够变形为F-15，这是众所周知的。作为玩具厂商的"孩之宝"官方称后两者为红蜘蛛的克隆体。除此以外，汽车人阵营中也有一名角色可以变形为F-15，这就是来自飞行太保小队的空袭（AIR RAID），不过相比前面的红蜘蛛三兄弟，空袭的变形结构大为不同，机器人形态的空袭与红蜘蛛三人众完全不同，这也许是从另一个方面表明汽车人与霸天虎的对立性吧。

来自美国麦克唐纳道格拉斯飞机公司的F-15是美国在冷战过后针对越战中表现不佳的F-4"鬼怪"而大幅修改战术思想后研制的新一代战斗机，F-15最大的特点在于采用了大推力发动机和性能更高的电子设备，机身造型的设计思想较以往的作战飞机大为进步，这一切的改进令F-15的综合作战性能有了大幅度提升，随后被美国空军列为主力制空战斗机更是表明其性能的优越程度。刚刚服役不久的洛克希德F-22则是作为前辈F-15的更新换代机种而研制的，作为世界上最早的第四代喷气式战斗机，F-22在隐身性、短距起降、空中机动性以及多目标打击能力等方面达到了新的高度。二十多年的时间跨度造就了两代王者战机，也标志着《变形金刚》进入了一个新的时期，也许我们无法知道再过二十年后的红蜘蛛将会是什么样子，但他永远走在时代的最前面，这将是永远的事实，永远疯狂的红蜘蛛，永远前卫的红蜘蛛。



飞跃树梢的尖兵 旋刃

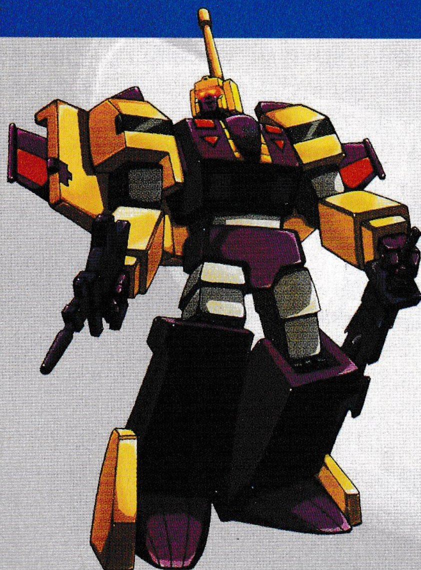


旋刃是汽车人战士中的一份子，同时他也是相对少数的能够变形为具有飞行能力的汽车人之一。事实上，旋刃变化后的形态是我们在各种影片中最为常见的武装直升机——AH-64"阿帕奇"，这种武装直升机早已名声在外，甚至旋刃本身在汽车人阵营中的影响力也不及他变化后的造型大。

AH-64是麦克唐纳道格拉斯公司研制的一种高性能武装直升机，它是为了代替大名鼎鼎的AH-1"眼镜蛇"武装直升机而出现的，前者则是世界上第一种专门的武装直升机。为了在执行低空作战任务时提高生存率，AH-64的周身都布满了装甲，机头的电子传感器可以将地面战场上的各种信息实时传输给驾驶员，从而让驾驶员更高效地执行作战任务，在"阿帕奇"出现之前，武装直升机执行作战任务的效率十分低下，在面对恶劣的作战环境时，摧毁一个地方目标需要花费驾驶员更大的精力和更多的弹药，而对于阿帕奇来说，这一切将变得十分容易。"阿帕奇"的出现，让世界上更多的国家认识到武装直升机在战争中的重要性，在这之后，越来越多的武装直升机被研制出来，但它们都无法与阿帕奇相提并论，尽管它们中的某些拥有更高的作战性能，因为阿帕奇是真正的战士，它经历了多次战斗的洗礼，能够经受得起实战的考验是一种武器最好的出厂合格证书，这正是其他武装直升机无法拥有的。


■AH-64"阿帕奇"绝对是现代武装直升机里的典范

凶残的三变战士 闪电




■T-72坦克在西方国家眼力曾一度是噩梦般地存在

闪电是为数不多的拥有三重变形能力的变形金刚战士之一，同时，他也是威震天手下的得力干将。闪电所拥有的两种变形能力都相当实用：米格-25战斗机和T-72坦克。闪电的这两种变化造型均是来自前苏联的武器。

米格-25是前苏联在冷战时期秘密研制的一种具有高空高速突防能力的截击战斗机，在当时的国际环境下，前苏联急需一种能够拦截美国战略轰炸机的新型飞机，米格-25正是在这种要求下研制出来的：能够在三万米以上的高空以音速的三倍以上飞行，这意味着可以获得更多的时间和机会去执行远程拦截任务，同样，在执行侦查任务的时候也便于快速脱离战区。事实上，前苏联耗费了大量人力物力铸就的这把利剑已经远远超出对手了，当时西方国家正在服役的战斗机都无法有效拦截米格-25，地空导弹也没办法将其击落，因为它的速度实在太快了，飞行高度实在太高了。

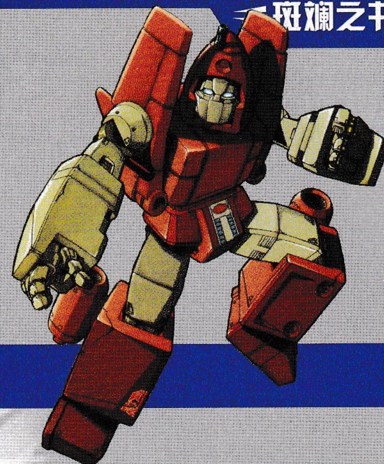
T-72坦克则是冷战时期前苏联装甲部队中最具代表性的主战坦克。同米格-25一样，T-72的性能在当时几乎无人能出其右，更重要的是，这种武器制造方便、价格便宜，它的出现另西方敌对阵营感受到了前所未有的巨大压力。

战场上空的徘徊者 滑翔机

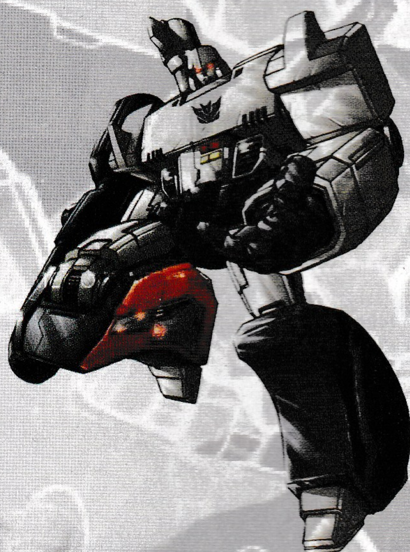
滑翔机作为早期登场的汽车人战士之一，最重要的是，他能够变形为飞机形态对那些只能在地面上爬的兄弟们提供火力支援。与他的名字不同，滑翔机所变化的造型根本就不是真正的滑翔机，而是有名的坦克杀手，A-10"雷电"攻击机。这种来自美国费尔柴尔德公司的著名攻击机经历过多次实战的考验，它的表现是有目共睹的。在1991年的海湾战争中，A-10攻击机摧毁了无数的伊拉克坦克和地面工事，为多国部队

的顺利前进扫清障碍。A-10的低空机动性能优良，这要归功于那对反潮流的平直机翼。全身厚重的装甲可以经得起绝大多数小口径防空火炮的攻击，吊在机尾两侧的两台发动机更是可靠耐用。当然，A-10最令人畏惧的还要数那恐怖的载弹量，如果你亲眼目睹过满载炸弹的A-10攻击机从头顶呼啸而过，你就会明白一个道理，那就是，与这样一种有着“坦克杀手”之称的飞机作对将是一种多么不明智的举动。


■A-10“雷电”攻击机



疯狂的破坏大帝 威震天



在变形金刚历史上，能够变形为枪械的并不多见，这其中有三位最有名气，他们就是威震天、震荡波和六面兽。震荡波和六面兽均可变化为造型怪异的赛博坦手枪，而威震天则变化为一支普通的、来自的地球的老式手枪——德国沃尔特P38手枪。

沃尔特P38最早是作为纳粹德国军队的制式手枪而大量存在的，凭借德国人在精密机械加工领域上的造诣，这支P38的可靠性相当高，不同于现代自动手枪普遍采用的全包式套筒，P38手枪的前半部枪管完全外露，而这也是这种一代名枪最有效的识别方法之一——采用这种造型的手枪少之又少，除了同样出色的鲁格P08之外，就是臭名昭著的日本制南部十四年式了，后者在抗日战争时期被中国军民戏称为“王八盒子”，其性能实在不值得一提。不知道是为了刻意体现威震天的反动形象，还是为了纪念这支颇有特点的经典老枪，作为破坏大帝的霸天虎首领被赋予了P38手枪的变形形态，也许只有最初的造型设计者才知道这其中的秘密，而作为变形金刚迷的我们，又有谁会去追究这些呢？在最新的电影版中，威震天的造型彻底打破了传统，无论是人形的形态还是变形后的造型，都与过去的经典形象相去甚远，甚至被人戏称为“车祸现场”般的外表。其实这都无所谓了，只要他还够残暴，只要他还是威震天，那就足够了。


■沃尔特P38手枪

罪恶的帮凶 大火车

大火车也是拥有三重变形能力的战士。如同他的名字一样，这个壮硕的家伙可以变成一台老式的蒸汽机车，其实，他的另外一项变化能力才是最能体现其自身存在价值的，大火车还能够变化为一架巨大的航天飞机。

在威震天一伙匪徒缺少航行工具的时候，大火车的这项能力就显得十分重要了，这时的大火车已经俨然成为了霸天虎名义上的旗舰。

提到航天飞机，我们自然会想起美国，是的，就目前的情况看，只有美国这样的超级大国才拥有建造航天飞机的雄厚实力，但事实上并非如此。航天飞机作为一种远景高效的可反复利用的航天运输工具，早在冷战时期就不约而同被美国和前苏联的科学家们看好，除了众所周知的美国航天飞机之外，前苏联也曾经有自己的航天飞机计划，并曾经进行过发射试验，只是随着前苏联的解体和经费的不足才导致最终计划夭折。美国的航天飞机计划得以顺利进行，完全是凭借其雄厚的综合国力。在1981年之前，包括美国在内的全世界所有国家，只能通过运载火箭来发射载人宇宙飞船和空间卫星，航天飞机的出现让人类的空间活动变得更加方便。众所周知，美国的航天飞机有哥伦比亚号、发现号、挑战者号、亚特兰蒂斯号和奋进号等五架，而事实上，还有一架用作前期实验的企业号航天飞机，它不参与任何商业发射活动，仅仅用于早期的实验。五架航天飞机中的挑战者号和哥伦比亚号分别于1986年和2003年失事，造成了巨大的损失。



至此苍穹的白天鹅 银剑

虽然银剑是属于正义的汽车人阵营，并且担任飞行太保的指挥官，但用白天鹅这种高贵的动物来赞美银剑实在是有点过头了。之所以这样称呼，是因为他变形后的形态实在是太优雅了，这就是“协和”超音速客机。

协和超音速客机是英法两国合作研制的客机，与普通的客机不同的是，协和客机是拥有超音速飞行能力的，而拥有超音速飞行能力一般都是喷气式战斗机的专利。为了适应超音速飞行，协和客机的造型与普通亚音速客机相比有很大的不同，它采用了纤细的机身和后掠角很大的不规则三角形机翼，机翼下并排安置的发动机拥有相当强劲的推力，凭借着如此的设计，协和飞机可以飞到两倍音速的高速，这意味着乘坐协和客机的旅客可以在花费不超过一个上午的时间内从纽约飞到伦敦。除了协和客机之外，前苏联也曾经制造过同类的飞机，这就是图-144，只不过它的综合性能比协和要差太多，导致进入商务运营不久便早早退出服役，因此，协和客机是真正意义上的实用的超音速客机。


■体态优雅的“协和”超音速客机



垂直升降的侠客 弹弓



弹弓同银剑一样，也是隶属飞行太保战队，他身材小巧，战斗力并不是很强，但独有的绝技确实是其他战友不曾具备的，这就是弹弓所变化的“鹞”式战斗机。

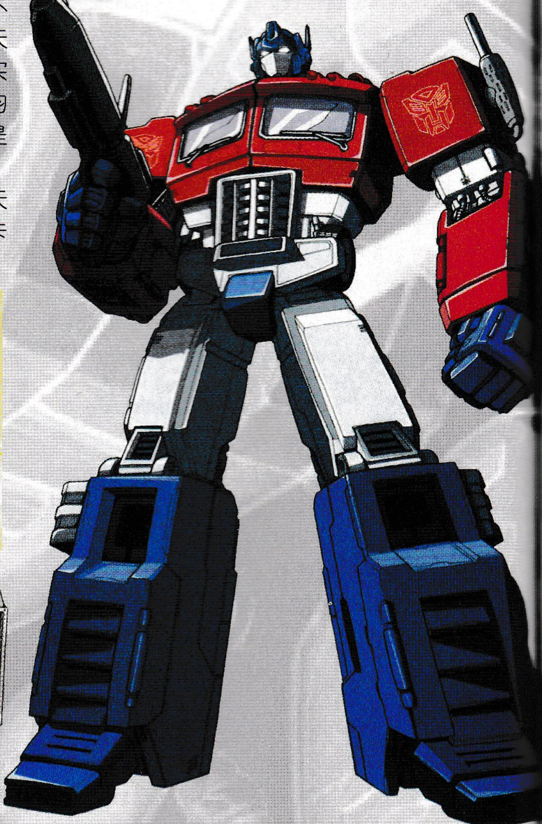
“鹞”式战斗机的发展历程十分曲折漫长，起初，它只是一个源自英国的试验机方案，通过发动机喷口的转向获得的不同方向的推力，达到把固定翼飞机垂直送上天空的方案，要知道，这可是只有直升机才能做到的，计划可谓大胆。在随后的日子里，这种依靠推力矢量变换来达到改变飞机起降方式的技术得到进一步完善，最终，“鹞”式战斗机问世了，不过由于技术力的局限，此时的“鹞”只能完成简单的对地攻击任务，并且无法达到同时代战斗机那样的超过音速的飞行速度。此外，过于狭小的机身空间也妨碍着飞机的进一步改进，而垂直起飞时又会增大燃油的消耗，这些都是“鹞”的自身缺点。不过，优异的低空性能加上对起降场地要求不高也是这种飞机的最大优点，在施瓦辛格早年的动作巨片《真实的谎言》中，我们有机会近距离感受这种飞机的风采：在高楼大厦之间自如穿梭的身影绝对是鹞式战斗机最真实的写照，当然我们的汽车人战士弹弓也是如此。

咆哮的战隼 俯冲



同飞行太保的其他兄弟们一样，俯冲变性后的形态是一架战斗机，确切地说，是一架F－16“战隼”战斗机。我们可以在全世界很多国家的空军部队中见到F－16的身影，原因很简单，战隼的作战性能优异，地面维护相对方便，价格却比同样是第三代战斗机的F－15要低很多，对于那些买不起高性能重型战斗机的国家来说，F－16就成了最好的选择，更重要的是，它经历过多次局部战争的考验，这是很多当代战斗机无法比拟的。F－16制造商是美国的通用动力公司，最初是为了弥补F－15的数量空缺而研制的。F－15虽然拥有强大的综合作战能力，但造价太过昂贵，就连美国这样财大气粗的国家也无力全部换装，因此只能采用高低档搭配的形式有限装备F－15，再以另一种高性能低价格的轻型战斗机填补战斗岗位的真空地带。战隼的中低空机动性能非常优秀，少有的一体式气泡形座舱是它的标志，美国的“雷鸟”飞行表演队目前所采用的机种就是战隼。红白蓝三色的标志性涂装配合F－16流线型机身造型，每一次飞过人们头顶的时候都会迎来持续不断的掌声。

执着的正义领袖 擎天柱



作为一篇描写变形金刚的文章，我们没有理由绕过擎天柱这个角色，作为汽车人的领袖，作为正义的象征，擎天柱的出场永远是霸天虎的噩梦，而他变形后的造型——卡车，也绝非是最初的随意选择。卡车作为一种常见的运输工具，在美国乃至西方国家的经济建设中承担了十分重要的角色。依托发达便利的公路运输网，卡车的运输效率要远远高于传统的铁路运输和价格昂贵的航空运输。在美国，卡车已经成为了一种文化，一种象征，人们甚至把这种承担运输任务的大型车辆用于比赛，这在其他国家和地区是绝对见不到的。

不同于通用和福特这些轿车市场的主宰，戴姆勒—克莱斯勒公司和帕卡公司等几家企业成为了美国主流重型卡车的生产商。一提到卡车，很多老驾驶员立刻会联想到高度绷紧的神经和劳累的长途运输任务，的确，为了更加有利于驾驶，老式的卡车通常要设置十几个变速档，复杂的仪表和简陋的驾驶环境更加容易造成驾驶员过度疲劳。而现在的情况不同了，电控变速器和ABS防抱死装置均已经成为现代卡车的标准驾驶配置，全球定位系统和卫星电视也是卡车驾驶室里必不可少的设备。我们有理由相信，高大伟岸的擎天柱必定是拥有这些先进设备的现代卡车，事实上，《变形金刚》中出现的绝大多数卡车造型均是来自帕卡公司，不论是汽车人领袖擎天柱还是他的兄弟通天晓，甚至是霸天虎一方的毒气弹。在前不久公映的电影版《变形金刚》中，擎天柱的造型采用了帕卡公司的Peterbilt 389型卡车，这无疑是美国卡车文化的再一次延续。



■电影版中擎天柱的变化造型，帕卡Peterbilt 389重型卡车



陆战猛将 战戟

战戟是汽车人阵营中老一辈的战士，虽然他没有铁皮和爵士那么有名，但绝对算得上是中坚力量。战戟变化后的造型是老式的美国M60坦克，而非现今有如明星般耀眼的M1“艾布拉姆斯”，这实在是令人遗憾。M60坦克是美国在二战后研制的第二代主战坦克，它装备有成熟的三防系统和以往坦克不具备的先进红外/光学探测设备，从而进一步提高了坦克本身的作战效能。作为典型的第二代主战坦克，M60曾经在许多西方国家服役，在中东地区，M60更是作为以色列的主要陆军作战单位同阿拉伯国家的T-62坦克有过交战纪录。不过，当以M1“艾布拉姆斯”为首的一大批新型坦克出现后，这为曾经的陆战之王就逐渐退居二线了，而战戟在动画中的表现也似乎印证了这一点，随着时间的流失，老一代的变形金刚们逐渐退出了历史舞台，这其中也有战戟的身影。


M60坦克，退居二线的老战士



结尾

《变形金刚》动画片之所以受到无数人的追捧，这绝不是一个偶然的现象，它的出现实际上是自上个世纪七十年代以来人类新技术和工业高速发展的一个缩影。动画中的角色无一不体现了时代的发展，几乎每一个角色都标志着人类在某一领域的进步：大黄蜂变形成甲壳虫轿车明显是在向德国大众甲壳虫轿车所创造的民用轿车神话致敬；霸天虎的挖地虎部队的每一个成员均是以现代工程车辆为蓝本设计，体现了人类在提高建筑工程效率方面和机械自动化领域所取得的成就；汽车人的飞车部队整合了包括日本新干线高速铁路和城市地铁在内的各种列车造型，为我们展示了交通领域的发展情况；红蜘蛛等一干变形为战斗机造型的角色更是将航空领域的最尖端科技以最浪漫的形态展现在大家眼前。此外，我们还可以看到《变形金刚》几经变迁所遗留下来的时代烙印：录音机和声波，这两个角色是每个变形金刚爱好者都永远难忘的，他们诞生的时代正值磁带录音机普及的七八十年代，而在广泛采用光盘存储媒体的今天，这两个角色的存在无疑是十分尴尬的；早期的动画中，我们虽然可以在双方的控制中心看到大量的电子设备和电脑显示器，但它们无一不是按照动画拍摄所处时代的概念所设计的——显示器是现在看来十分土气的圆角造型，并没有采用时下流行的纯平液晶技术，电子设备的控制方式大量采用传统的推杆式模拟量信号控制，这与现在的数字式多媒体终端控制相比简直是极端的落后。当然，在保留了这些富含时代烙印的细节的同时，我们还可以看到动画制作者对未来的美好设想，空间旅行、对其他行星的开发、各种先进通讯设备的利用以及对自然环境的保护意识等等，这其中的某些设想在今天已经成为了现实。当你坐在高速飞驰的长途列车中一面欣赏窗外不断掠去的景色、一面用移动电话跟即将见面的亲人朋友通话时，你是否意识到，这个世界正在被人类的智慧不断改造呢？或者说，变形的真正意义已经不再是简简单单的改变外观，而是人类的不断进步、不断自我超越，就像那句歌词唱的一样：

Transformers,more than meets the eyes!

云淡风轻，粼光树影，我坐在湖边的树荫下，她的头依偎在我的肩膀。微风拂过，她的发丝轻轻撩拨着我的脸庞，我侧过头静静地看着这个爱打瞌睡的小懒虫，她似乎睡得很香，我能感觉到她匀致的呼吸，她轻闭着双眼，长长的睫毛微微上卷，偶尔眨巴一下两片淡紫色的小嘴唇。这只馋猫，不知道又梦到什么美食了，我想。

每次看着她的嘴唇都想狠狠地亲一口，我把头往前探，正想偷香，却见一个蹒跚学步的小屁孩颤颤巍巍地出现在眼前，睁着一对天真的大眼睛好奇地盯着我。这朵祖国的花苞如此好学，定然不能令其失望而回，我正试图在无邪的目光下继续进行我的邪念，她却打着呵欠伸直双手从美梦中醒来。她用与小屁孩同样的眼神盯着我，我迎着她的目光，嘟着嘴欲图侵犯，她突然噌地一下跳起来，挥舞着双手高喊着：

点球！点球！点球！格罗索立功了，格罗索立功了！不要给澳大利亚队任何的机会……

■文／凌霄

往事随风

第一章

1

黄健翔在手机喇叭中声嘶力竭地吼着，打碎了我的美梦。

余总从来算不清太平洋标准时间与北京时间之间的时差，我觉得在他的潜意识中地球从来都是一个平面而不是球体，因为当他在洛杉矶高照的艳阳下时，总认为我也应该在办公室的小桌边研究市场报告。而事实上大多数时候他突然兴起地拨通国际长途时，我正抱着佟梅酣然大睡。

现在是凌晨4点15分，洛杉矶那边应该正值中午，我仿佛能闻到余总口中喷出的红酒和牛排味。

“小林啊，你这次做得不错，你那份企划书老美很满意，看来这合同很快就能签了，你下午把补充文件传给Kathy，哦，喔！你那现在还是大半夜吧？行了，明儿起床别忘了。”

我还没开口，余总就挂断了电话，临挂断前隐隐约约可以听到一个发嗲的女声。这老余全名叫余虎，是出了名的色中饿鬼，人称“鲸鱼”或“精鱼”，一方面是因为他那硕大的身形，另一方面是因为他那用之不截的“精力”。最近精鱼与秘书张凯楷混得如胶似漆，他的办公室里时常会传出低沉的“Ka、Ka……Kathy……”，让偶然经过的女同事闻风而逃。

我把手机随手一扔，心里暗自诅咒精鱼的母系祖先。为了这个项目已经忙了三个多月，起初佟梅还很能理解，每次大半夜回家都有一顿丰盛的夜宵伺候，说是犒劳一下辛苦的老公。过了一星期夜宵变成了空盘子，盘里留着几根吃剩的排骨，几只苍蝇在上空兴高采烈地盘旋，盘子底下压着张纸条：老公，我饿坏了，不等你啦！拜托帮我洗碗吧！自此之后的待遇是每况愈下，一个多月后佟梅开始随时随地进行电话临检。有一次临检时刚好我正陪客户应酬，这位客户和我同姓，当时正搂着两个坐台小姐左右逢源，我的手机突然响起，我见是个陌生的号码就接了电话，谁知这时一个小姐端着酒嗲声嗲气对着那个客户喊：“林老板……”佟梅在电话那头哭着破口大骂：“林森你这个畜生！我要和你离婚！”佟梅当晚就收拾了一箱行李搬到附近酒店，第二天就回了娘家。我为这事足足解释了一个多月，有三次差点被岳父打成瘸子，其中一次就发生在昨天。

房间里弥漫着一股令人作呕的酒精味，右腿小腿处还有点隐隐作疼，老丈人退休后每天在公园里练气功，我怀疑他练的可能是打狗棒的内功心法。我努力回忆昨晚发生的事，那个目测胸围有37D的黑衣女人，我已记不清她的样子，但那手感……真是相当了得！自与佟梅结婚后我几乎和陈帆这群少爷断了来往，除了业务需要外，酒吧、迪厅、夜总会之类地方从不踏足，佟梅对自己的御夫之术颇为得意，并总结出三大原则、八大注意，向闺中密友们授业解惑。佟氏御夫术的一大原则是对待阶级敌人一定不能心慈手软，不仅要在思想上进行教育，还要在行动上进行坚决的反击，让对方充分认识到问题的严重性。

不过这次佟老师犯了个战略性失误——自从受了佟老师的百般羞辱和佟老丈人的三棍之礼后，我决定实施阶段性的打击报复，于是在昨晚约了陈帆一干人等泡吧，本打算与年轻貌美的舞林后辈们沟通沟通感情，点到即止，不料却碰到了那个身材惹火的黑衣女。

喝完半瓶伏特加＋橙汁之前我的意识与意志基本上处于较为清醒和坚定的状态，我还记得她坐在黑暗的角落里自斟自饮，左手拇指盯着左额，食指和中指间夹着根烟。

“我说老林，”陈帆搭着我的肩，双眼直视黑衣女胸前壮观的风景，吞了口唾沫。

“这女的就交给你了，这种女人闷骚、实用，办完事儿后拍拍屁股走人，毛都不留下一根，绝不跟你纠缠。”陈帆的老爸是夜店巨子，听说酒吧和夜总会开遍东南亚，最近刚在越南开了家分店。陈帆在这个圈子里算是名人，游遍大江南北、五湖四海，可谓阅女无数。

“偷腥圣品啊！适合你。”陈帆说完推了我一把。

我拿着一瓶兑了橙汁的伏特加，来到黑衣女身边。

“有人坐吗？”

黑衣女摇摇头。

我坐了下来，给自己倒了杯酒。

“我觉得你看着脸熟啊，好像在哪见过？”这倒不是老掉牙的搭讪套话，虽然在黑暗中只能大概看清她的面部轮廓，不过她确实给我似曾相识的感觉。

她用眼角的余光瞟了我一眼，冷冰冰地说：“是吗？”

“大概是在电视里见过吧，现实中这样的美女快绝迹了。”

“过奖。”

“一个人吗？赏脸喝一杯？”

她二话不说，吐了个烟圈，一边拿过我的酒瓶给自己倒了一杯，一饮而尽。

我看得目瞪口呆，几年前常泡吧的年少岁月里，跟着陈帆也见识过各色夜店女郎，如此干脆利落的女人却不多见，让本已收心的我突然不知所措。

她倒是先开了口，“你那朋友我认识，陈风的公子吧？你倒是没见过，干哪行的？”

“做游戏的。”

“我也认识个做游戏的。”她说着哼了一声，“不过那人是个混蛋！”说完又是一杯酒下肚。

“哦？这么巧？说说？说不定我认识呢？”

“不说了，老娘今天心情不好，你陪我喝几杯吧！”

我的记忆差不多就到此为止，后面的情节大概是多喝了几杯，礼义廉耻之心被吐到了马桶里，上半身处于晕厥状态，只能任凭下半身的指挥，

把黑衣女搀到了附近的酒店里，沿途中似乎右手一直抓着一个柔软的、暖和的物体，可能是她37D的夸张胸部。

她不知道是什么时候走的。或许她是个寂寞的阔太太，满足了欲望后回家继续看守豪宅；或许她是人家的二奶，被老板发泄完之后也要另找个地方发泄；或许她是……我下意识地起身从地上捡起了裤子，掏出钱包一看，还好，钱和卡都在。

我好像忘了问她的名字。不过这样更好，套用陈帆的话："这种女人就像安全套，用完就扔，你管它叫杜蕾斯还是杰士邦？"

与美国方面谈代理的事进展得很顺利，不出意外的话，《网络人生》将成为我们打入美国的第二款游戏，秋季预计就可以在美国公测。我们在美国推出的那款游戏是一个很有中国特色的MMORPG，那时美国网游市场其实还很原始，市面上是清一色的魔幻和科幻题材，运营模式也很单调。因此余总吸收了韩国NCSOFT的经验，用道具收费的运营方式在美国推出了我们的第一款网游，并与洛杉矶的一家网游运营商合作推广，让这款在老美看来充满异域风情的网游在美国一度创造了3万人同时在线的佳绩，一年内就营收了数百万美元。作为第二次进军美国的努力，《网络人生》从创意到市场定位都是由我提出，它的灵感主要来源于红遍美国的《Second Life》，与这款游戏相比，我们的优势在于虚拟世界中有更多有趣的迷你游戏可玩。但洛杉矶的合作伙伴更希望我们推出中式MMORPG续作，刚听到《Cyber Life》这个名字时就准备将我们的提案驳回，然而3月份索尼公开的《HOME》计划让他们的态度产生了180度的变化，虚拟社区的概念一下子变得光明起来，余总和洛杉矶方面不仅希望《Cyber Life》能够成为《Second Life》第二，更希望能够借此打入市场更大的家用机领域。

余总要我发的补充文件是《网络人生》的后期发展计划，对于这个计划我也心里没底，不过老美很感兴趣，因为这个计划的关键是成为微软"LIVE Anywhere"的一部分，推出《网络人生》的X360版，实现X360与PC版乃至手机版之间的互联。这几天为了这个计划我每天深夜回家还要继续加班，做好的东西都存在优盘里。

我来到办公室时，董莉莉已经沏好了茶，放在我的办公桌前。这个小姑娘做事情非常实力，当初余总答应给我配个助手时，有六个应聘者，我一眼就相中了这个小姑娘，主要是因为其余5人长得有损市容，我怕会影响我的工作情绪，莉莉虽然只有中专毕业，长得却很聪明可爱。

"林主管，刚Kathy打电话过来了，她让你赶紧把文件发过去。"

我哦了一声，喷出一口酒气。

"您先喝杯乌龙茶吧，提神解酒。"

莉莉真是个好姑娘，要是早几年我老早就对他下手了，难怪佟梅每每提到这个名字就异常敏感。

我习惯性地打开电脑，提起公文包，准备掏出优盘。



不见了！

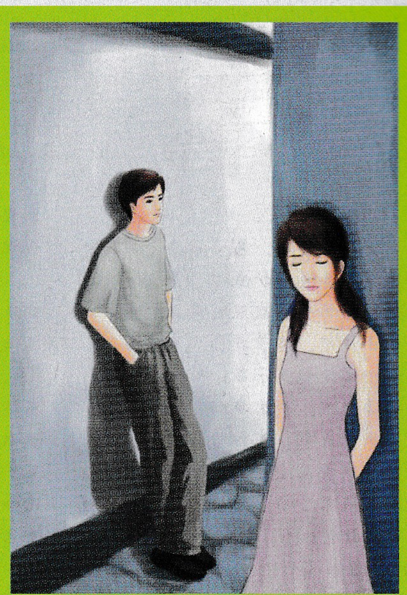
我站起身，搜遍了全身的口袋。没有！

"莉莉，你看见我的优盘了吗？"

"没见着啊！林主管，你不是每天都带着吗？"

其实这优盘就算丢了也没什么大不了，家里的电脑还有备份，大不了开车回去拿。不过我突然有种隐隐的、不详的预感。

"呀！该不会丢酒吧里了吧！"莉莉突然瞪着她的大眼睛盯着我，昨晚是她开公司的车送我到酒吧的，我怕把这小姑娘带坏，就没带她进去。



莉莉说的正是我所担心的，那个黑衣女突然在我脑中闪现，让我打了个寒战。优盘里不仅放着补充文件，还有整个项目计划书的备份文件。妈的！天龙不至于出这损招吧！

这家和我们同在一座城市的公司算是我们的前辈，无论是规模还是行业地位都比我们高，这次与洛杉矶的合作天龙也想插一脚，而且他们的一款类似的游戏已经开发了一年多，好在被我们捷足先登。不过现在合同还没签，天龙若是知道了我们的计划，以他们的实力，完全有可能反客为主。

不管怎样，现在要做的事是回家把备份文件发给张凯楷，这女人自从得了精龟的恩宠，走起路来昂首挺胸，屁股扭得层峦起伏，胸前波涛澎湃，煞是壮观，对于我们这种小主管都不屑于用正眼瞧，要是误了她的事非得在枕边给精龟吹风不可。

我的心里一直惴惴然，不知是担心计划出差错还是背着佟梅鬼混心里有负罪感。开车经过佟梅以前住的公司宿舍楼，心里猛然一阵抽搐。三年前一个闷热的夏夜，我在那间狭小的宿舍里把佟梅从少女变成了少妇。木制的床板嘎吱嘎吱的响，佟梅的手死死地扣住我的后背，划出了几道血痕。老式的落地电扇吹乱了她的头发，她的脸因疼痛而扭曲，汗水混着泪水淋湿了枕头，她盯着我的眼睛不停地问："林森，你爱我吗？你会爱我一辈子吗？"

我推开家门时发现门口多了双鞋——佟梅的鞋。径直走到卧室，她果然睡在床上，被子踢到了地上，半个枕头伸出床外，另外一个枕头被她抱在怀里。一种温馨的感觉在我心里油然而生，看来佟梅的气已经消得差不多了，这场维持了一个多月的冷战也该结束了。我不想打搅佟梅的美梦，自己到书房里打开了电脑。

邮件发完时，佟梅已经悄无声息地出现在我的身后。

"林森！你说！昨晚去哪了？"佟梅的语气中暗藏杀机。

"昨晚？在公司加了整夜的班，那条精龟，要人命啊！非要我今儿就把东西赶出来！"

我从小学时代开始就练就了一身的撒谎好本领，每次做错事，各种理由信手拈来，能够做到脸不变色心不跳地直视对方的眼睛，经常连我自己都相信那理由简直就是真的。不过人外有人，我的这身本领在多数情况下都很管用，就是在佟梅身上常常适得其反。

"你就编吧你！哪来的酒味？"

"我们公司那个郑博文，就是那个胖子，上次还吐了你一身那个，这次倒好，吐了我一身！"

"哟！那郑胖子还真行啊！大清早就能吐你一身。"

"就是！这厮真他妈不是东西，听说昨晚喝了一夜，今早到公司时我跟他打招呼，他二话不说哇得吐了我一身！"我说得义愤填膺，眼中怒火燃烧，恨不能现在就把郑博文这混蛋揪来暴扁一顿。

"衣服还挺干净啊。"佟梅仍是一副冷冰冰的语气。

"嗯，在公司里就换了，身上的味儿还是去不掉。"我说话时故意脸朝着电脑，免得被她闻出嘴里的酒气。

佟梅突然勃然大怒，跳着脚对我怒吼："林森你还好意思骗我，你到底有多少事情瞒着我？昨晚我去妇儿医院了，杨琴说你和她老公泡吧去了，你说！除了泡吧你还做了什么？为什么整夜不回家？"

杨琴是陈帆的老婆，在妇儿医院当护士，平常除了上班就是化妆买衣服，对陈帆的事很少过问，不过佟梅与杨琴平常也很少来往，无缘无故去妇儿医院干嘛？

"你去妇儿医院干嘛？"

"关你屁事！"

"难道你有了？"我这才想起来有好几个月都没有避孕了。

"有了也没你的事！以后你过你的，我过我的！"佟梅说完摔门而去。

这是我第二次即将当老爸，第一次是在10年前。

第二章

1

天色灰暗，乌云蔽日。穿过一条发出恶臭的护城河，来到一个阴暗的小巷子，我照着贴在电线杆上的小传单，终于找到了那家黑诊。我一路搂着王平萍，她脸色铁青，浑身发抖。我柔声细气地安慰她，没事，没事，我打听过了，听说那医生以前是大医院的妇产科医生，因为得罪了领导才被开除的，听说手术做得很好，医德也很高尚。

医生是一个四十多岁的中年女人，姓杨，外表上看确实有大医院医生的气质，毕竟这家诊所打个胎收400，在黑诊里算是贵的。杨医生见我们搀扶着走进门，立刻就知道了来意，给我们找了个座，然后盯着王平萍的肚子问：

“几个月了？”

“大概有两个月了。”我怯生生地说。

“还好，应该不难处理。”杨医生说罢从角落的工具箱里拿出了个大手术钳。王平萍一见那个手术钳的尺寸，吓得都快哭出声来，把头钻进我的胸膛，眼泪扑簌簌地往下掉。

杨医生对她的反应不以为意，“你们这些学生啊！我见得多了，每天装什么时尚前卫，自以为成熟，学人家同居，非要出了事才知道怕！”

王平萍仍然紧紧地抱着我，两腿直哆嗦，说：“我害怕，害怕，我不想做了。”

我扶起她的头，“平萍，是我对不起你，但是现在不能不做啊，要是被你爸知道，要是被学校知道……”王平萍趴在我的身上嚎啕大哭，双手死命地捶打我的肩膀：“都怪你，都怪你，我说了要戴的，谁让你那么猴急……”杨医生已经见惯了这种场面，毫不为之所动，左手拿着钳子，右手一把抓住王平萍，说别闹了，一会就好，当初快活时怎么就没想到今天！说着就把王平萍拎进了里屋，仿佛拖走一只待宰的羔羊。

我在屋外只听到里面工具叮呤哐啷的响，没过多久就听到王平萍撕心裂肺的惨叫，杨医生呼喝着：“别动，别动，躺好了，疼两下就好了！”王平萍的叫声直扎进我的胸口，刺得我的心隐隐作疼。我急得原地团团转，拳头捶得桌子砰砰响，我想掴那医生两巴掌，让她动作温和点，仔细想想最该打的就是我自己，于是啪啪煽了自己两耳光：“林森，你这辈子都别忘了今天！”



不知道为什么，这几天常常梦到那段往事。王平萍是一个早已在我的生活中消失的女人，我和她在一起度过了一生中最穷困的日子，我不愿再想起那段不堪回首的过去，于是在我和佟梅的幸福生活里，这段往事被我大脑的记忆中枢大段大段地删除，仅留下一些支离破碎的片段，连王平萍的形象也朦胧得像迷雾中的孤影。

这五天来，佟梅断绝了和我的一切联系，短信不回、手机不接，电话打到他家里，等待我的总是老丈人的破口大骂。我从杨琴那里得知佟梅确实有了身孕，这让我更加焦急，我宁愿让佟梅狠骂我一顿，甚至打我一顿，这种闹失踪的战术最让我惊慌懊恼。

还有一个挥之不去的阴影就是我那神秘失踪的优盘，我已经搜遍了办公室、家里和汽车的每个角落，每次搜索都让我越发相信这一切和那个黑衣女有关。

我失魂落魄地晃到了公司，我那弥漫全身的晦气似乎感染了不少人，前台的小雪每次看到我都会报以可人的一笑，今天却瞄了我一眼就沉下头低下头做事，每个人都在躲避我那哀怨的目光。我经过会议室，正准备走到自己的办公室，董莉莉抱着一堆文件急匆匆地跑到我面前：“林主管，你怎么现在才来？手机也不开，余总他找你很久了！”

余总？我这才想起来昨天精鱼刚从洛杉矶回来。董莉莉见我一脸茫然，把嘴凑近我的耳边悄声说：“余总今天火气很大，你自己小心点。”

精鱼是捞偏门起家，早些年在江湖里名声叮当响，地下赌场开了一家又一家，都是面向上流人士，打着俱乐部或私人会所的幌子，其实就是以赌为主，娼妓为辅的淫靡之地。后来市里严打黄赌毒，精鱼在局子里的那些眼线纷纷摇身一变，成了扫黄打非的模范战士，精鱼的生意只能暂时搁置，平常跟在屁股后面虎爷前虎爷后的一众爪牙们纷纷作鸟兽散。精鱼闲得发慌，后来竟迷上网络游戏。我们现在的CEO崔少云那时是天龙的总经理，也是精鱼私人会所的老主顾，常在精鱼面前吹牛逼，说您老搞这私人会所成天给衙门里进贡，还不如做网游，现在这行业利润比他妈毒品还高。精鱼听得一愣一愣的，巨资将崔少云招入麾下，并顺带从天龙挖了一批人过来，开了家游戏公司，从此改做正行。

精鱼的办公室里供着一尊关老爷像，虽然早已不走江湖多年，精鱼还是习惯性地常给关老爷上香，搞得房间里云雾缭绕。不过精鱼对关老爷的敬重也就仅此而已，平常与张凯楷在办公室里肆无忌惮的淫声浪语早已把关老爷亵渎得面红耳赤。我走进办公室时，精鱼正摸着一柄供在台上的日本刀发呆，刀身出鞘，寒光逼人，看着我胆战心惊。

我畏畏缩缩地问：“余总，您找我？”

他把日本刀插入鞘内，转身盯着我的眼睛，他的眼里流出一股阴森森的寒气。“你这几天哪去了？”

“呃……有点私事。”

“多大点事儿啊？手机都不开了！”

“这个……余总，不瞒您说，我老婆有了，可她说要跟我离婚，昨天我借酒浇愁去了，手机可能忘充电了吧。”

“先别管你家那醋坛子！我他妈昨天刚下飞机就给你打电话，你小子竟然给我玩失踪，你知不知道出什么事了？”

我知道大事不妙，余总这几个月对我一直慈爱有加，对我的合作计划赞不绝口，人前人后都不忘夸我是青年才俊，就差没认我做干儿子，今天这么大的火气，这事肯定不小。

“难、难道合同没谈拢？”

“Kevin那鬼子前天突然说要再考虑考虑，干！看那贼相，还跟我说sorry！”

“怎么会这样？不是都快签了吗？”

精鱼突然不怀好意地看着我，那眼神十分诡异，看得我心里直发毛。“老崔说天龙这几天也派人去了洛杉矶，听说他们也在谈这个项目，而且……”

我觉得脊背发凉心乱如麻，最担心的事情终于发生了，那婊子果然是天龙派来的探子，我们的计划已经赤裸裸地亮在对手面前。精鱼仿佛察觉到了我内心的慌乱，接着说道：“而且他们对我们的计划似乎了如指掌，老崔怀疑我们这里有内鬼。”精鱼把“内鬼”这两个字说得特别重，眼睛直直地盯着我。

“我看也不一定吧，天龙早就眼馋咱的海外业务了，听说去年就已经开始策划进军美国……”

精鱼突然打断了我的话，“你说你老婆要跟你离婚，为什么？”

我还没理解为什么精鱼会有这样的跳跃性思维，嗫嗫嚅嚅地说：“这个，嗯，唉，女人啊，你也知道，就是烦呐……”

“是因为你在外面乱搞吧，林森，看不出来，你胆子不小啊！”

“这个，其实……”

精鱼突然一把抽出日本刀，双手握柄，高举过头，暴喝一声猛砍向一边的木椅，椅背应声而断。我万万没

有想到精鱼会有此一举，吓得魂飞天外，双腿抖个不停，差点尿撒裤裆。

“我限你三天时间把那婊子带到我面前，要不然老子就废了你！”精鱼手持大刀，目露凶光，那阵势，简直要将我生吞活剥。

“可、可，我、我、我真不知道那女的是谁！”

“少他妈在我面前装孙子，我余虎一生最恨白眼狼，要让我查出你和Sammy那贱货串通起来阴我，我让你下半辈子当太监！”

“Sa-sammy？”

“就是那婊子！周玉龙的姘头，我不管你和她什么关系，三天后你把她带来，现在，你给我滚！”

我灰溜溜地退出了精鱼的办公室，到我的办公室里给陈帆打了个电话：“帆哥，这次你一定要帮我个忙，帮我查个女人，就是那天晚上那个波霸，叫Sammy，天龙的老总周玉龙的情妇。兄弟的命这次就全交给你了！”

“老公，你长妊娠纹啦，你看你的肚子上有这么粗的两条纹。”

“嘿，那是肌肉挤压出来的好不好，这可是健康的六块肌呢！”

“老公，我今天看到同事的女儿好可爱啊，一直在打哈欠，而且很听话，都不哭的。”

“不哭才可爱，哭了烦死了。”

“嗯，而且脾气千万不能像你，否则我有的受了。”

“像我还算不错啦，要是像某人……那就惨啦！”

“什么啊，像你就是不行，像你就扔掉！”佟梅嘟着嘴哼哼的说。

“还扔掉呢，你舍得啊？”

“舍得！长得像你那么丑或者脾气不好都统统扔掉！”

“老公，我要龙凤胎，你想办法解决。”

“这个我哪有办法啊？”

“我不管啦，你是当老公的，想办法！”

“呃呃，嗯嗯，想办法想办法，一天做15次吧，这样应该能生得多。”

“啊！呸呸呸！胡说！”佟梅用她的小拳头娇滴滴地不断捶打我的胸部……

陈帆的电话还没等到，杨琴先给我打了个电话，“森哥，你老婆来我们院检查了，你赶紧过来吧！”

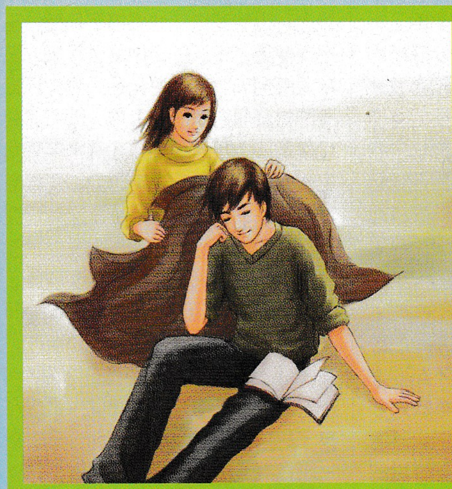
我和佟梅在一起三年，爆发大小战役不下百次，比起刚开始那会儿，此役持续时间可谓最长，不过在性质上其实也不算特别严重。更何况现在还有未出世的儿子给我撑腰，只要动之以情晓之以理，相信不用多久就可手到擒来。

妇儿医院在解放东路酒吧街附近，那里靠近码头，经常有洋人出没，酒吧街的建筑风格也是完全模仿欧式小镇。我和佟梅的爱情就是在这里开始的。那是2003年的圣诞前夜，我和佟梅相识刚一个多月，我们和一群朋友相约在酒吧里共度平安夜。佟梅多了点酒，脸颊泛起红霞，眼神飘飘然，她说里边太吵，我们去外面透透气吧。刚走出酒吧，一个醉醺醺的白种鬼子差点将佟梅撞倒。“Merry Christmas，baby！”他把右手放在前额，打了个抱歉的手势，眼里却露出色眯眯的神情。“Watch out！you mother fucker！”我上前拉着佟梅的手转身走人。老外依然晃晃悠悠的站在那里，没有什么反应。我想可能是因为我的发音不够标准。

“呦，英文脏话你都会呐，呵呵。”佟梅笑眯眯地说，任由我抓着她暖烘烘的小手。

“哪里哪里，你看你魅力多大，刚才那老外看你那神情……口水都快流出来了。”

“我看呐，你的眼神才是色眯眯的。”



“这都被你看出来了，其实我平常挺正直的，就是看到你才忍不住变得色眯眯起来。”

“少来，你那点底子我还不知道，不知道糟蹋了多少良家妇女。这不，我的手被你一抓就舍不得放了，冻死我了。”

“哎呀，哎呀，有点意乱情迷了。”我用双手不断揉搓着她的左手，将它提到嘴边使劲呵着热气。“要不，我们先到那边的长椅上坐会儿。”



“嗯，也好，我想吹吹风。”

由于积了一小层雪，长椅上有点湿，我找附近的小店要了个塑料袋铺在椅子上，塑料袋的面积不大，我们贴着坐在一起。她仰着头呆呆地望着飘雪的夜空，嘴里呵出的热气化作白色的雾在面前散开。

一个多月前，她刚刚失恋，在这附近的酒吧里把自己灌得烂醉如泥，要不是我估计肯定要被色狼叼到床上去。她的前男友是她的大学同学，长得貌胜潘安，对佟梅呵护得无微不至，连她的处子之身都保持得完好无损。其实此人是个不折不扣的衣冠禽兽，平常游手好闲，跟着一群混混到处敲诈勒索，之所以和佟梅在一起是因为知道她老爹在公安局里是治安科科长，以为有这么个后台以后便可横行无忌，谁知这位老丈人是出了名的刚正不阿，后来亲自把他扭送了局子里判了两年半。

佟梅是个满脑子调皮思想的鬼精灵，其实对于爱情一直很单纯。这段时间我和她常互发短信，用词暧昧无比，有次约她出来唱歌，我说：梅梅，相公要去唱歌了，你要不要夫唱妇随啊？过了几十秒，佟梅回过来一条短信：嫁鸡随鸡吧，娘子从命！我说：你好坏哦！怎么能把鸡和吧连着写呢？

“还说要通宵呢，这会儿就觉得困啦！”我见佟梅双眼微睁，晃着脑袋，仿佛已经一脚踩进了梦乡。

“没有啊，我喜欢这种晕乎乎的感觉。我觉得心情特好。”佟梅的脸有点婴儿肥，此刻在酒精的作用下显得粉扑扑的，异常可爱。

“佟梅，我觉得我喜欢上你了。”不知道是不是因为酒精作用，我把歪着头的她拉了过来，靠在了我的肩膀上。

“你喝多了吧？”她的声音很轻。

“真的，我喜欢上你了。”我低下头，对着她的耳朵轻轻地说。

我到医院时，佟梅已经做完检查，刚要离开，看见我从正门口走进来，狠狠地瞪了我一眼，不过眼神中已经没有前几天的怒气。打冷战是佟梅的常用战术之一，不过过去经常是冷战打到一半，她自己先耐不住性子主动与我联系，这次佟梅大获全胜，过了这么多天，怎么也该心满意足了。

“佟梅，我知道你有了，怎么也不告诉我啊？”

“你成天逍遥快活，我哪敢惊动您老啊！”

“瞧这话说的，你看看我的脸，这几天没见你睡也睡不着，吃也吃不香，瘦了一大圈，脸都绿了。”

“喝酒喝绿的吧！”

“前段时间泡吧跑夜总会真的是因为公事，有个女的，偷了我们的公司机密，我正负责查呢！真的，不信你去问董莉莉，问陈帆，问我们老板，问谁都行！天地良心啊，你说我们结婚后，我有做过对不起你的事吗？你就是再借我个胆我也不敢啊，我要是真出轨，你爸不把我毙了？”

佟梅的嘴角露出浅浅的笑意，我看得出来，那潜台词分明是“谅你也不敢！”我看第一招得手，赶紧再出第二招。“佟梅，你还是搬回来住吧，现在你有了身孕，你得给我机会照顾你啊！为了照顾你和宝宝，这几天我都开始学做菜了，不过我手比较笨，还被油炸伤手了，你看，伤痕还在呢！”

佟梅瞟了一眼我的右手臂，撇着嘴说：“哼！你活该！”

“对对对，教训的是，这么好的老婆都气走了，是我活该！昨天一天没吃东西，大半夜觉得实在饿得不行了，就到楼下买烧烤吃，想起以前每晚肚子饿都能吃到你煮的夜宵，突然想到以后要是没的吃了该怎么办啊！

喉咙里好像梗了什么东西，什么都噎不下去了。”

“哦！原来是没东西吃了才想到我！”

“哪有？我每时每刻都想你啊！晚上睡觉时老想着你把头趴在我胸膛上，把口水流得我满身都是，然后眨巴着嘴翻身过去睡觉。你有时候挺软弱的，老是摇摆不定，你需要有人支持。你胆子又小，这么大了还要开灯睡觉，你这段时间睡得还好吗？”

“没有你这死鬼，不知道睡得多香呢！哼！”这死鬼两字听得我心旷神怡， 佟梅将我的品种从畜生转为死鬼，意味着对我的态度已经由怒转嗔，离胜利时刻不远矣。我咧着嘴嘿嘿傻笑了两声，借机搂着她的腰，抚摸她的肚子说：“咱这孩子还听话不？有没踢你啊？”她拿食指顶着我的额头骂：“你这猪头！才两个月，腿都没长呢！”

佟梅终于肯跟我打情骂俏了，老实说我真没想到这次会这么顺利，我说：“娘子你都回娘家这么久了，要不今天就搬回家吧？”

她却摇摇头，“不行，其实这次回家那么久，一方面是为了惩罚你，一方面是因为我妈病了，我要在家陪陪她。”

“啊！原来你这几天不回家都是因为这啊？你怎么不早说啊？我以为你真要和我离婚呢？你要吓死我啊！”

“嘿！你还有理了！谁让你又去那种地方混了？就是要让你吃点苦头，让你知道老娘的厉害！”

“好好好，知道了老娘，我先送您老回家吧。”

佟梅又一句死鬼，在我肩膀上狠狠掐了一下。我把佟梅送进车里，刚刚拉上安全带，手机就响了，是陈帆。

“林森，你让查的那个女人找到了。”

第三章

1

雅居国际公寓位于CBD黄金商圈内，是市里一流的白领公寓，建筑内外均装修得金碧辉煌，比起五星级酒店有过之而无不及。其实白领公寓这个称呼并不贴切，这座公寓的标准50平米小套间月租金8000元，哪里是普通穷酸白领能够消费得起的。附近写字楼的白领们都习惯性地把该楼称为“二奶公寓”，此地驻扎了无数高级妓女和总裁情妇，地下停车场里宝马奔驰之流都算是普通车型，我那辆破雅阁相比之下与拖拉机无异。

根据陈帆的线报，Sammy就住在25楼B室。该楼采用的是酒店式管理，出入用的是门卡，定时会有人整理房间，陈帆通过与大堂经理的关系帮我搞到了一张备用门卡，让我可以先到Sammy的房里探个虚实。

Sammy的房间很干净整齐，正对房门的是一个落地大玻璃窗，夕阳透过玻璃窗斜照在白色木制茶几上，打开的一扇窗户边挂着一串风铃，那风铃就像一株杨柳，当风吹过，浅绿色的窗帘随风拂动，柳叶般纤细的铃铛发出叮铃叮铃的声音，像风中等待情人的少女。房间的色调是纯白与翠绿的搭配，非常素雅，客厅的一角有一个书架，上面堆满了各种名著。书架旁是一个白色的书桌，桌上有一盏雅致的小台灯，旁边整齐地堆放着几本小说。我很怀疑自己是走错了房间，这样的房间应该是属于青春多梦的文学少女，我怎么都无法将其与胸围37D的高级妓女联系在一起。

Sammy的卧室同样也是非常简洁，一米八的双人床铺着嫩绿色的床单，床边还放着一头维尼熊。整个房间惟一能体现Sammy真实身分的角落只有她的衣柜，这个象牙白的大衣柜里挂着数十件袒胸露背的晚礼服，底层的抽屉里塞满蕾丝胸罩和T字裤，另一个抽屉里全是杜蕾斯、印度神油等各类性趣用品。



我在房间里翻箱倒柜，也没有找到我想要的优盘以及任何有用的东西，要不是在衣柜里发现了上次Sammy穿的那件衣服，我几乎确信陈帆的情报有误。不过房间里还有一个保险箱，估计重要的东西全都藏在里面，但是这个保险箱显然不是我能弄开的。另外一个可疑的地方就是客厅的书柜，这个书柜不像是一般庸脂俗粉附庸风雅的装饰，因为书柜里有很多旧书。我甚至觉得这堆旧书给我一种很特别的、熟悉的感觉，比如那一本茨威格的《一个陌生女人的来信》。我随手把书抽了出来，这书是硬皮包装，保存得很新，不过可以看得出来是一本旧书。我把书随便翻了几下，正想塞回书架，猛然瞥见封底内页赫然贴着一张照片——

十年前的林森与王平萍满脸幸福地站在姻缘树下，林森站在王平萍身后，右手搭着她的肩，两人的左手紧紧地握着。王平萍穿着一件土气的花格子上衣，面容有点憔悴，但眼神里填满了幸福与希望。照片里的林森目光坚毅，仿佛正勇敢地背负着男人的责任与女人的一生。

那是王平萍打胎后的第七天，我东拼西凑借了800多元，给王平萍买了一枚纯金戒指，我带着她来到市郊的姻缘树，在树下将戒指戴到了她的左手无名指上。我说虽然现在我们不能结婚，但我发誓，我会爱你一辈子！王平萍眼泪流得稀里哗啦，哭得全身发抖，她低着头一边擦着满脸的泪痕一边说：森哥，有你这句话，再打十次胎我也不怕！

2

我不知道为什么会在一个闷骚情妇的家里发现这么一张照片，Sammy和王平萍到底是什么关系？朋友？同学？亲戚？我所知道的王平萍根本就不可能认识Sammy这样的女人，不过后来那几年发生的事我一无所知，那么漫长的时间，任何事情的发生都不足为奇。我觉得照片中的我异常陌生，然而早已被弃置在记忆角落的往事却无比清晰地脑中喷涌而出，犹如洪水泄闸，将我淹没于那段恬淡而又苦涩的回忆之中。

王平萍是我的第一个女友，那时我还是一个穷学生，家里并不宽裕，老爸按月给我寄200元，这笔钱只够我去两次迪吧。我在阴差阳错之下考进了那所专供侨胞和高干子弟挥霍的大学，我的宿舍有四个人：我、陈帆、倪达龙和顾成杰，倪达龙的父亲是税务局长，顾成杰家里做的是国际服装贸易，资产据说有9000多万。每天的寝室夜话永远离不开金钱和女人，公子们的人生经历让我这个村里出来的孩子大开眼界。为了提高生活水平，向公子们的生活圈尽量靠近，我做过各种兼职，后来通过陈帆的关系在酒吧里找了一份服务生的兼职，我就是在那里认识了王平萍。

王平萍读的是师范大学，学校里校风不正，深夜的女生宿舍里常会出现男生的身影，草丛里的避孕套随处可见，不过王平萍却一直都洁身自爱——或者说无人问津。王平萍相貌平平，家境平平，胸部平平，无甚特色的相貌让她在酒吧中的危险系数大大降低，不过在这狼群出没的酒吧里当服务生，难免会有遇到饿狼的时候。

那天陈公子大驾光临了我兼职的酒吧，与领班打过招呼之后，拉着我狂倒了几杯芝华士，我长这么大喝过的洋酒只有百威，芝华士下肚后很快就让我浑身飘飘然，朦胧醉眼中的世界显得特别可爱，连王平萍都成了性感妩媚的美女。在我们隔壁桌有个同样眼神飘飘然的东北壮汉，盯着王平萍还算有点翘的臀部直流口水，那时王平萍正好弯着腰听陈帆点酒，屁股正对着色狼的视线，这壮汉估计是在酒精的作用下爪子不听使唤，像块磁铁般伸进王平萍的短裙吸在了她的屁股上，还饶有兴致地狠摸了几把。王平萍像见了鬼似的噌地跳了起来，眼中泛着泪光。我看得无名火起，还没等陈帆反应过来已经拿着个酒瓶子朝色狼的头上招呼，此狼在酒精与酒瓶的双重作用下已无还击之力，兀自抱着头呜呜叫疼，我正待得意之时，突然从舞池里跳出两名彪形大汉，杀气腾腾地向我冲来。我知道错误估计了敌我局势，拉起王平萍的手夺门而逃，逃到酒吧后巷时已被壮汉截住。一个脸上带条疤的汉子暴喝了一声X你妈就一拳正中我左眼，另一条汉子来了招扫堂腿把我撂倒在地，接着又一脚直踹我的丹田，我顿觉腹中翻江



倒海，将满肚子的芝华士全吐在了他的皮鞋上，疤面汉子见我嘴里污物四溅，估计是怕像另一条汉子一样弄脏了脚，于是从路旁拉来一根棍子狠砸我的腿，王平萍在一旁急得哇哇大哭拼命喊着别打了别打了。

那天晚上如果不是陈帆带着一班人马及时赶到，我恐怕要落个终身残废。王平萍从未受过英雄救美的待遇，对我的义举感激涕零，当晚就花了200元给我找了间酒店，坐在床前照顾了我整个通宵，又是敷药又是擦洗身子，简直把我当亲爹般照顾。那也是我第一次与女生通宵同处一室，而且浑身上下被脱得只剩下条内裤，迷迷糊糊中差点把王平萍当成我妈。那种感觉很温暖，仿佛回到了小时候，我发烧烧到40度，躺在床上奄奄一息，母亲坐在床头给我喂药，眼泪啪哒啪哒地落在被子上。

那天之后王平萍一直把我当救命恩人，每天上完课就往我们学校跑。那个时节是荷尔蒙高度活跃的恋爱季节，寒冬里留下的枯枝残木开始逐渐吐出新绿，一向灰蒙蒙的天空难得的露出了蓝天白云。学校主楼前的巨大草坪上每天躺满了打情骂俏的情侣，池塘边的小木屋里飞出来的鸽子也总是成双成对。王平萍每次见我都是一副春意盎然的表情，她喜欢看武侠小说，那晚的经历大概让她把自己想象成了武侠小说中的女主角，被大侠相救后便要以身相许。或许那是她梦想已久的爱情。

陈帆常笑我是"20世纪最后的处男"，屡屡督促我在20岁大寿前完成"成人仪式"，还扬言如果我不自行解决，他就要在我生日当天找个欲女夺了我的贞操。其实能够在这样的环境里出淤泥而不染，并不是因为我有多贞烈，学校里美女如云，班上让我意乱情迷的美女就有好几个，可惜人家要么是名花有主，要么是名门千金，哪是我这种穷小子可以奢望的。王平萍的出现让同寝室的损友们大有拨云见日之感，倪达龙曾手捧《PLAYBOY》赋诗一首曰："声气相通谓之知心，趣味相投谓之知音，肝胆相照谓之知己。人生短暂，能得其一而足矣！"说罢下翻至一跨页无码大图，双目圆睁："你俩患难与共，同处一室，肌肤相亲，我看这事就这么定了！"连最讲究"feel"的顾成杰也认为以我的情况暂时没feel不要紧，王平萍属于20世纪70年代文学女青年的宝贵文化遗产，很有研究价值，说不定和酿酒一样，越陈越香。

我对王平萍确实没feel，每次看见她都提不起欲望，她的穿着打扮和她的思想一样停留在20年前，每次往校门口一站，在我们学校人来人往的摩登女郎中显得尤其刺眼。王平萍成长在单亲家庭，母亲在她三岁的时候就死于脑癌；她的父亲是小县城里一所普通中学的普通教师，月收入不到一千元，自她母亲死后就没再找过填房，日子过得比较清贫。虽然我的家境与王平萍半斤八两，但对于从小缺乏母爱的她难免会心生怜悯，只是这虚弱的怜悯之心在物欲横流的虚荣心面前常常无地自容。每次和王平萍走在校园里我都有一种二等公民的感觉，看着少爷们从名车中款款而出，手边挽着个金光闪闪的千金小姐，而我穿的是一件从地摊上买的25元一件的假冒Lee牌牛仔裤，王平萍穿的是红色花格子棉袄，让我想起《秋菊打官司》里把村姑形象演绎得淋漓尽致的巩俐。

王平萍喜欢柳树，特别是长在湖边的那种。她说柳树婀娜多姿就像少女，她说很多美丽的爱情都与柳树有关，她说"明日相思处，应对河岸柳"。我知道她的借柳抒情别有一番暗示，但我不想点破我们之间的关系。她每次和我在一起总是神采飞扬，像个孩子一样在草坪上奔跑着，放着风筝，风吹过她那没有经过任何修饰的长发，她捋了一下吹散在脸上的发丝，转过头对着我笑得阳光灿烂……有那么一些时候，我几乎觉得她可以算得上是略有姿色的小家碧玉，但在更多的时候，我知道这不是我一直以来期待的爱情，我期待美女，真正的美女，性感，妩媚，一双眼睛就能勾走我的灵魂。

我的大学时代里遇到过很多这样的美女，但他们摄人心魄的眼睛从来不会在我身上停留超过十秒，大多数时候，他们的视线直接越过我，停留在陈帆的身上。陈帆和我算是老乡，平常关系比较密切。他是天生的女性杀手，这里所说的"女性"是泛称，不是少女、少妇、处女等更细的分类，他能够通杀一切雌性生物。他那俊俏的外表和忧郁的眼神能让怀春的少女们立刻心跳加速，他显赫的背景和尊贵的座驾让夜店女们在百米开外就迫不及待地展开怀抱。有一次陈帆因打架伤了头部，美女们的鲜花从病房里一直堆到房外，我去探望他时大老远就看到两个美女在病房外呜呜啜泣。陈帆与一般富家公子的区别在于，他欧式的面庞和深邃的眼神透着一股正义的气息，以至于很多被他甩掉的女人总是对他编织的理由深信不疑，就算是对他的事迹早有耳闻的少女们也常常怀着"让浪子回头"或"谈一场轰轰烈烈的爱情"等理由而前仆后继。王平萍是少有的、对陈帆的反感远多于好感的女性之一，当然，在陈帆的猎艳名单里也永远不可能出现王平萍这个名字。

3

我和王平萍的暧昧关系维持了两个多月，终于在一个月黑风高的夜里奉献了初吻。倪达龙和陈帆早在初中时就已经献出初吻，比较"晚熟"的暴发户之子顾成杰在高中时代才经历初吻，这段回忆让他痛苦不堪，他说："那女人他妈的有口臭！"

王平萍的嘴里没有任何异味，没有口臭也没有小说里描述的女性清香，她的舌头羞答答地钻进我的嘴里，碰到我的舌头后触电般地缩了回去。我努力模仿各种电影里的香艳情节，假装老练地与她舌战了一番，那种软绵绵的感觉让我十分受用。那天的月亮害羞地躲在云里，我坐在柳树下，她坐在我怀里，我看不清她的脸，但是能闻到她身上的香味，那是超市里十几块钱的茉莉香水味。唇分时分，她的眼里涌出一股温暖的热流，我擦着她的泪说傻瓜你怎么哭了，她娇羞地在我的耳边低声地说："这一刻，我等了很久。"

那一刻，我觉得，我恋爱了。

那段时间是我和王平萍感情最甜蜜的时候，她的学校离我有半小时的车程，虽然不算太远，但整天往返于两所学校间对于热恋中的情侣来说是异常麻烦的事，而且我们每次见面经常待到深夜。一个星期六的夜晚，我和王平萍玩滚轴误了时辰，那几天正赶上他们学校宵禁，王平萍被锁在了宿舍门外，我只能带着她到附近的一家招待所。

几天前附近的一家酒店发生了凶杀案，一个妓女在酒店里被杀，尸体就藏在客房的衣柜里。这起事件发生后，酒店的管理非常严格，登记入住的男女必须出具结婚证，连招待所也被强制要求检查结婚证。我和王平萍谈恋爱后，这还是第一次开房，王平萍低着头走在我的身后，像个犯错的孩子，连我的手都不敢牵。我也是第一次带着女孩子开房，心里紧张万分，却强装出很镇定的样子，盯着登记处的中年大婶说："我要个标准间。"

大婶不怀好意的目光穿过眼镜



片，向我和王平萍上下打量了一番。

"结婚证！"

"什么？"

"请出示结婚证！"

"忘带了。"

"那就只能给你们开两个单人间。"

我看了一眼价目表：两个单人间要260，可我身上只有不到200块。

"标准间不是有两张床吗？我们带没带证关你什么事？"

大婶阴着脸瞪了我一眼："同学！标准间是给夫妻住的，不能带女同学来住！"

我正要发飙，王平萍的脸已经红得像颗番茄，拉着我的手蚊子般嗡了一声"走吧"，随即推门落荒而逃。

那一夜我们在师大的通宵自习室趴在桌上睡了整晚，我的口水流满了整张桌子，清晨醒来时手麻得无法动弹。临行前，我鼓起勇气向王平萍提了个建议——我们租间房吧！

同居这个词在王平萍的字典里是恐怖而堕落的，在她的世界观里，同居是只有受资本主义生活方式腐化的、堕落的女人才干的事，万万与自己扯不上关系。处女在师大里也是一种濒危动物，王平萍是他们宿舍的最后一个处女，他们宿舍有个女孩扬言今后结婚一定不能找处男，因为处男"太生猛又没技术含量"，婚姻生活肯定"不性福"。王平萍却固守着新婚之夜才能洞房的传统思想，将同居这种现代化产物视为洪水猛兽。

陈帆少爷们的催促让我在潜意识中产生了"成人仪式"的概念，顾成杰一直向我灌输"20岁前不破处的人生是不完整的"思想，现在王平萍是让我人生完整的惟一希望。王平萍当了我的女友后一直很听话，从来没向我发过脾气，我甚至怀疑她不知道发脾气是什么概念。但她始终坚守着最后一道防线。初夏来临时，我第一次看到王平萍穿上无袖连衣长裙，露出她的雪白肌肤。过去在酒吧兼职时我曾见过她穿酒吧里的短裙，但大多数时候都处于昏暗的灯光下，让我一直都没有注意到她竟有一身如此雪白细嫩的皮肤。那晚我把王平萍带到公园的一处庭院里，我说古代的书生和小姐大多就是在这种地方私定终身的，要不我们也在这私定终身吧。她的脸颊泛红，沉思了一会，说好啊，该怎么定呢？我听罢大喜，伸手就往她的裙子里探，王平萍大惊，向后连退数步，说你干嘛？我说要私定终身啊！她一脸不解的样子：私定终身不是交换信物或者对天起誓之类的么？



我暗暗诅咒中国传统语言文学过于委婉晦涩的表达方式，刚刚燃起的欲火被瞬间浇灭，心中懊恼不已，没好气地说："装什么傻啊，真不知道你怎么想的，留着那什么包饺子吗？"

王平萍的眼睛里又是泪光闪闪，整晚都没再和我说过一句话。我知道话说重了，又不想低头认错，于是两人一直默默无语，直到返回各自的学校。那是我们闹得最长的一次感情危机，我接连三天没给她打电话，这让我每天上课都有一种若有所失的感觉，但我知道她的心里肯定更难受，只要在这场无声的对峙中获得胜利，就可以突破最后的防线。到了第四天，王平萍果然给我打了个电话。

王平萍约我在校外的一个小餐馆见面，我到时她已经在靠窗的桌边呆坐了很久，她的脸色苍白，眼睛红肿，面无表情，与几天前的王平萍判若两人。我觉得心中有愧，正想安慰她两句，王平萍却先开了口。

"这种事对你来说真的那么重要吗？"

"是！每次亲热我都涨得难受，老是这样的话，我会受不了的。"

"林森，我喜欢你，我愿意把第一次给你。"她说着眼泪又开始止不住地往下淌，"但是给了你，我这辈子都跟着你，你会对我好吗？"

我从来没有考虑过这个问题，我甚至没有想过能和她在一起多久，有时候我觉得自己像头禽兽，一心只想寻求最原始的快感。我突然觉得王平萍很可怜，家境不好、姿色平凡，还碰上我这么个男人！

王平萍用期待的目光等着我，我羞愧万分，有史以来第一次真诚地向她道歉："平萍，那天晚上是我不好，我无心那么说的，你别难过了。"

王平萍神情幽然地叹了口气，"唉，看来你果然是没打算负责……"

她目光无力地停留在胸前，那是一个仿玉的挂坠，上次与王平萍登山，途经一间寺庙，庙里有个专卖纪念品的小店，王平萍一眼就看中了那



个造型简单，浑然天成的小挂坠。小和尚说女施主果然好眼力，此石唤作姻缘石，长挂胸间可得美满姻缘。王平萍摸着石头上刻的缘字爱不释手，我看这挂坠不过二十来块，就买了下来给她挂上，心想现在的和尚庙还真会搞情侣经济。这是我送给王平萍的惟一一件信物，她一直很喜欢，每天都戴着。

"不过我也没资格要求你做些什么，你从来没有承诺过什么，甚至从没说过爱我……我知道你喜欢的是美女，每次逛街你都不大想牵我的手，我知道你觉得我土气，但是林森，和你在一起真的很开心……"

王平萍说这话时已经带着一点哭腔，我觉得鼻子有点酸。天地良心，那一刻我真的忘了所有的邪念，只想对这个女人好一点，不管是爱情还是怜悯。

我握着她冰凉的手，帮她拭去脸上的泪，我第一次给了她一个承诺："王平萍，我不知道能不能让你幸福一辈子，但我知道不会再让你像现在这样难过。"

4

我和王平萍住在学校附近的一个农民房里，此房共三层，有七八个带卫生间的单房，我和王平萍就住在其中的一个单房里，月租金300元。房间很小，大约只有十几平米，洗手间在最里处，窄得连转身都有难度，吨位大点的胖子估计能卡死在里面。从卫生间的窗户可以看到对面家的院子，白天时能看到公狗趴在母狗背上努力制造后代，到了半夜就换成野猫叫春，有时像婴儿哭闹，有时像女鬼索命，煞是恐怖。房间里有一张一米五的床正对门口，再摆上一张桌子，剩下的空间只够站两人外加一部落地电扇。我和王平萍的同居生活有90%的时间都是在那张床上度过的。房东是只铁公鸡，席梦思都不给配，床板硬得像石头，铺上一层褥子和凉席还是有种打地铺的感觉，每次云雨都搞得我膝盖发青。

我平生购买的第一个避孕套是到现在都没有搞清楚牌子的国产货。我在一家小超市里围着几个货架逛了一圈又一圈，其实早已瞥见收银处附近那几个图案暧昧的盒子，就等着超市里的顾客都走光再动手。超市里只有一个服务员，就是收银处的小姑娘，一直把一双警惕的眼睛停留在我身上。等最后一个顾客也走出店门时，我急匆匆地走到收银处，看也不看就从一堆避孕套里抽出了一盒，塞到我买的另外一包用于掩护的薯片下面。收银处的小姑娘看见此举莫测高深地朝我笑了笑，缓缓地抽出避孕套看了两眼，"同学，这幅是店里的扑克牌，放错地方了，您要避孕套的话我帮你再拿一盒吧！"

那几天阴雨连绵，是夏日里难得的清爽天气。房间的窗户就在床边，可以听到屋外淅淅沥沥的雨声。我笨拙地搂着王平萍柔滑的胴体，她全身僵硬，双眼紧闭，任由我的双手粗鲁地侵犯她的全身。各种武侠、言情、色情小说和黄片的情节像幻灯片般在我脑中迅速掠过，但是我愤慨地发现那些天花乱坠的文字描写到了实战中屁用没有，就算是第一个镜头就开始提枪上阵、整个过程全方位多角度全面剖析的美日欧各国AV也仿佛少了点精髓。我用暖乎乎的热气吹她的耳根，她却依旧双手握胸一动不动，身体僵硬，浑身冰凉。那个夜晚王平萍对我的进攻没有半点反抗，我从晚上十点一直忙活到深夜不知几时，从小雨绵绵到雷声大作，从身体冰凉到汗

如雨下，我却始终强攻不下，王平萍更是疼得龇牙咧齿泪如泉涌，惨叫声撕心裂肺。我以为是初经人事的正常反应，屡屡劝慰她"再多忍忍"，最后终于力有不支，彻底败下阵来。

第二日我向宿舍的高人们讲述我的苦恼经历，顾成杰笑得猛拍大腿，说你丫不知道施工作业么？不"湿宫"怎么"作业"？顾大师的点拨让我恍然大悟，顿时豁然开朗，当晚照其秘方施工作业，果然在凉席上留下点点落红。我们紧紧相拥，夜不能寐，王平萍把头靠在我的胸前，静静地看着窗外残月斜照，幸福得一塌糊涂。

那时的我们像一对新婚燕尔的夫妻。住处离我的学校较近，我每次都在小巷外等她下课归来。那里有家街机厅，等待她的时间可以玩上一局《恐龙快打》。那条小巷子是到住处的必经之路，巷子很破，两边的单层小平房东倒西歪，路上满是泥泞，狗在路中央一蹲，就开始肆无忌惮地大小便。

有时下雨我们打着伞一起到小巷里的快餐店吃饭，我搂着她的腰，她把头靠在我的肩上。伞很小，雨下大时我总是把伞向她的方向倾斜，自己的左肩露在雨中，她看着心疼，总是把伞往我的方向推。小巷里的几家快餐店价格比学校食堂还便宜，2到3元即可饱餐一顿，还能从几个小盘里挑个两荤一素。王平萍饭量比猫还小，每次都把菜留给我，我说你多吃点吧，她说我不饿，我喜欢看着你吃得津津有味。

初尝禁果的我每天雄赳赳气昂昂，早晚鏖战，王平萍也开始逐渐进入状态，偶尔还时不时地眯着眼哼哼两声，让我斗志昂扬。夜里奋斗之余腹中空空，我们牵着手到小巷子里吃宵夜，那家店在小巷的尽头，茶叶蛋5毛钱一个，馄饨1元钱一碗，我们是常客，老板经常会多给两个馄饨。巷子里没有路灯，没有月亮的夜里要打手电才能看到路，脚步声在狭小的巷子里显得特别响亮，王平萍小手的温度通过掌心传入我的大脑，我觉得全世界只有我们两人。

5

我的内心深处有没有真正喜欢过王平萍？这个问题我从来没有搞清楚过。我对她的回忆绝大多数都在那间简陋的小屋里，在那张硬梆梆的床上，或者在鱼水之欢的前后。王平萍在江边、湖畔、公园里、草坪上留下了最多灿烂的笑容，但那些回忆在我的脑中虚无缥缈。我不知道爱她的是我的身体还是我的心。每次逛街我甚至懒得牵她的手，不想看她的脸。王平萍长得不算丑，她的五官几乎可以称得上标致，眼睛挺大，鼻子微挺，两片嘴唇简直可以算得上性感，但是整个搭配在一起，外加她从来不修的眉毛、落后于时代20年的装扮，让我说什么也无法产生爱意。只有当她脱光了衣服躺在床上，月光照得她的脸皎洁明亮，才会让我产生一种近乎于爱的感觉。因此我对王平萍的态度在白天和夜晚有着本质性的差别，这一点经常让她闷闷不乐，而她的苦瓜脸常常会看得我无名火起。王平萍脾气好得像绵羊，有气总往自己肚里吞，我从来没见过她发脾气，也从没见过她撒娇，每次闹小别扭都是她先牵我的手。

房子300元的租金多数时候都是王平萍出的钱。那时我已不在酒吧打工，不过通过给一些电脑类杂志投稿每个月也有四五百的收入，加上家里的钱，每个月的可支配收入有六七百，对于1997年的大学生来说生活条件还算不错。但这笔钱大多都花费在与陈帆等人的吃喝玩乐中，以至于每个月有大半月的时间要吃王平萍的软饭。王平萍的生活费有300元，全部用来交租金，平常一有空就去当家教，一个月下来竟然也能挣个五六百，这笔来职收入就是我们两人的全部衣食之源。

王平萍打胎后，我立志做一个好男人。打完胎的第一个星期，我每天跷课，我怕小巷子的快餐店东西不卫生没营养，就骑半个多小时的自行车到二环路的旺角砂锅粥店买当归乌鸡粥。我曾带王平萍到那里吃过一次，王平萍对那里的当归乌鸡粥赞不绝口，不过走出店门后就跟我说以后还是别来了，20元一碗粥太贵了；那时是冬天，夜里寒风直往被子里钻，我怕她受凉，整晚搂着她不敢松开；我听说打胎后尽量少洗澡，但要保持身体干净，就每天端着盆热水在床边，把拧干的毛巾伸进被子里给她擦身子。那段时间，我看她的眼神总是充满柔情蜜意，什么事都帮她想好做好，想起过去种种，我觉得愧疚，觉得那是兽行，觉得我欠她的这辈子都还不清。

王平萍的打胎让我们同居一年半的感情得到了升华，却也让我欠下了满屁股债。王平萍在一个多月的时间里都没法当家教，所有的开销都由我承担，打胎费、金戒指、营养费、生活费、房租，全部算下来，我总共欠了两千余元。这笔债让我焦头烂额，我开始后悔冲动下买了那枚戒指，我甚至有过把它卖掉的卑劣念头。王平萍仿佛看出了我的念头，她恋恋不舍地摸着戒指说要不你拿去卖了吧，其实你有这个心我就很知足了。我看得出来她简直把那戒指当成自己的命根子，咬咬牙说我就是卖血卖肾也不卖它！王平萍上前紧紧抱住我放声大哭。



寒假将至，这笔钱我不能不还，王平萍打胎的事我谁也没说，我用各种各样的借口借钱，每次都说好一个月内必还。现在一个月的时间已到，我的口袋里只剩下不到100块。我向一位朋友旁敲侧击地打听卖血的行情，他说一次卖两千多元的血大概能要了一个人的命，我呸了一声说妈了个X，人的命就值这点钱？

如果当时我能硬着头皮把钱留到第二年再还，我的人生将会走上另一条完全不同的道路，或许现在我的老婆不会是佟梅而是王平萍。人生总是在你意想不到的角落拐了个弯，你还没来得及反应过来，就已经被强行扭到了另外一条道路。张爱玲说：生活就像强奸，如果没法反抗，就躺下来享受。说得潇洒坦然，其实是因她没有被强奸过。

如果上天再让我选择一次，我肯定不会选择让生活强奸，即便这意味着我可能因此错过美丽可爱的佟梅。一楼房东的房门大敞着，把我引入了罪恶的深渊。房东太太是一个肥胖无比的中年女人，皮肤糙得可以磨刀，平常在脖子上挂着条麻绳粗的金项链。那天那条项链就摆在房内的桌子上，金光闪闪地向我招手，我正为钱的事心烦意乱，那项链就像上帝抛给我的一条希望，把我不由自主地牵到房里。拿去卖了吧，至少能有三四千，我的心里有这样一个声音引诱着我。于是我伸手，拿项链，塞到裤兜里，全然没有发觉一个胖女人的身影悄然而至。

事实证明那条项链不是上帝给我的希望，而是他老人家赐给我的一条上吊绳，想让我把自己活活勒死。我在慌乱之中不知从哪借来的力气一掌将房东太太巨大的身躯推倒在地，我夺门而出，在大门口处等待我的却是不知从哪冒出来的房东。

那天我身中17拳，脸挨14掌，大腿被棒击十余棍，随后被双手反捆一路踹到了派出所。派出所没治我的罪，却把我直接交给校方，房东夫妇还嫌我不够惨，在校领导面前大发感慨，说现在的大学生越来越没素质，不仅偷东西还学人家同居堕胎，真是世风日下，我们这些没读过书的也比你有修养。说得滔滔不绝、义正词严，好像每月300的房租是我强逼他们收的。

学校对我的处罚如下：偷窃+非法同居+堕胎，情节严重，影响恶劣，无需处分，立即开除。并将同居堕胎一事告知女方学校。那年我大四，成绩不算烂，只要再过一个学期就可以领到毕业证和学位证。我父母万万没有想到会遭此剧变，连夜横跨三省从乡下赶来我们学校，给校领导送烟送酒送水果，母亲哭得死去活来，在校长面前扑通一声双腿跪地，头磕得砰砰响。校长看着于心不忍，忙上前扶起，说别这样别这样，出了这种事谁也不想，但是处罚公告已经颁布，这事没法挽回了。父亲大怒，抄起身旁的一把椅子就往我头上砸，说我今天就要打死你，就当没生过你这个畜生！

"就当没生过你这个畜生！"王平萍的父亲也是这么跟她说的。王平萍



被处以留校查看处分，她的父亲气得差点心脏病发。在她父亲的心中，王平萍一直是个温柔、善良、贤惠、乖巧的宝贝女儿，与同居、堕胎这种字眼怎么也不可能扯上关系。他说：你立刻和那男的分手，永远不要再见面，要不然我就当没生过你这个畜生！王平萍把头摇得像拨浪鼓，说：爸！我已经是他的人了，我不能离开他啊！她父亲狠狠地一掌扇在她脸上，在她柔嫩惨白的脸上留下一个鲜红的五指印，那是他一生中第一次打她。

6

最后一次见王平萍还是在那棵姻缘树下，她的戒指仍然戴在手上。她把脸轻轻地贴着树干，说：森哥，你带我走吧，只要跟着你，去哪我都愿意。我抚摸着她的头发，说：不行，你只是留校查看，表现好点还可以毕业，我不能再害你！王平萍已经一连哭了两天，双眼红肿，眼窝深陷，她说：我不要毕业证书，我只要你！

我们不能不分手，我们的父母已经视对方为仇敌，我母亲骂王平萍是下流胚子，勾引她儿子；她父亲骂我是流氓，毁了他女儿的一生。我母亲说你立刻和她分手，跟我们回去，我托舅舅给你找份银行的工作，你要不走我就死在你面前；她父亲说你们立刻分手，要不然就和你脱离父女关系。

我曾想过和她一起离开这里，到一个陌生的城市重新开始，但我突然开始害怕将要承担的责任，我们将如何面对父母？我真的能给她幸福吗？我甚至不知道我能不能找到工作。

那一天，我最后一次抱她，她把头深埋在我胸间泣不成声，泪水淋湿了我的外套。我摸着她柔顺的秀发，第一次为她掉下了眼泪。临走前，我们在树上刻下了两行字：

若是前生未有缘，待重结、来生愿。

王平萍，林森，1997年12月28日留

第四章

1

那天我在Sammy的住处蹲守了一整夜，始终没有等到她回来。三天之期已到，我没法交人，我胆战心惊，生怕精鱼一怒之下砍了我。与其坐着等死，不如将功补过。我在德州奥斯汀的NCsoft美国分公司认识一位公关部经理叫Greg，去年出席E3展时，Greg屡次与我谈起对《Second Life》和休闲网游的关注，我相信以我们的游戏品质和商业计划将有可能实现与这家重量级企业的首次合作。我在MSN上给Greg发了句话：Greg，i've got a new project，a casual game。Greg回了两个字：say it！

我在硬着头皮去找精鱼之前，先找到了刚从洛杉矶归来的CEO崔少云。老崔是公司的顶梁柱，精鱼也要敬他三分，另寻合作伙伴的事必须经过他的批准。我希望在精鱼向我挥刀之前至少给自己先留条后路。四年前我只不过是一家游戏网站的编辑，是崔少云把我招进了公司，在他的力荐下才得以坐上今天的位子。老崔这人吃喝嫖赌样样齐全，但办事绝对干净利索。精鱼口口声声“最恨白眼狼”，当初要不是因为老崔摆了天龙一道，精鱼这个大老粗恐怕已经因为长期捞偏门而在牢里颐养天年。

我在香格里拉的客房见到老崔时，他刚刚送走两位妖娆美女，其中一位临出房门前向我抛了个媚眼，如果不是因为老崔在场，她可能会递给我一张名片让我和她“联系业务”。我对老崔说：您老不愧是骁勇干将，刚刚归国就一皇二后艳双飞。老崔摆了摆手说哪里哪里，前几天在vegas差点被狂野金发妹搞死，还是国产货好。我给老崔递了根软中华，说关于《网络人生》的事我想跟您谈谈。

“洛杉矶那边是不是真的不打算和我们谈了？”

“这事儿估计悬，我听天龙一旧部属说他们志在必得，开的条件让老外直流口水。”

“他们怎么早不来晚不来，偏偏在我们快签合同的时候来？”

“我说小林你就甭装了，这事就是你给捅的娄子，那女人的事老余和我都查过了。”老崔虽然也是公司的股东之一，不过在说起这话时却出奇的从容自若，仿佛这事压根就没损害到他的利益。

“这事确实是我的疏忽，不过余总让我三天就找到那个女人真的不大可能啊，我除了知道她叫Sammy，其他的一无所知啊！”

“你最好还是赶紧把她找来，老余的脾气你也知道，发起疯来亲爹也拦不住！”

“不过我找了NC的Greg，他说对我们的计划很有兴趣，我们要是跟紧这条线，说不定会有所斩获，您看……”

老崔吐了口烟，微眯着眼，一副神秘莫测的表情。“你觉得这事的根源真是那个项目么？”

我一愣，“难道还有别的什么原因？”

“一个星期前我就已经联系了另外两家公司，你做的计划其实很吃香，不枉我对你栽培多年。”

“那余总还……”

“资料早落周玉龙手里了，你觉得现在找到那女的还有用吗？”

“这么说余总找Sammy是另有隐情？”

“你放心好了，什么三天之期的屁话，唬唬你罢了，你以为是武侠小说吗？你没法交人他还真拿刀砍你？那《网络人生》谁来跟进？”

“崔总，Sammy的事您是不是知道一些……”

老崔不作答，把抽剩的半根软中华戳进烟灰缸，拿起旁边的一壶茶神情自若的给自己倒了一杯。

“老余是怎么起家的你该知道吧？”老崔抿了一口茶，平静地说。

“嗯。”

“那你知不知道那时私人会所的生意是谁帮他打理的？”

“这个我倒是不知道，听说有个女人……难道就是Sammy？！”

“看来你对老余还是有点认识的嘛！那你知不知道Sammy为什么又成了周玉龙的情妇？”

我摇摇头。

“五年前我和老余成立了这家公司，从天龙拉了不少人过来，还带走了一些客户资源。不过周玉龙也不是好惹的，一直在找机会对付我和老余，这个机会就是Sammy。这娘们要钱不要命，收了周玉龙一笔钱就把老余卖淫、开地下赌场的证据全卖了，要不是老余关系够硬，花了一百多万让人毁了证据，现在早在牢里面蹲着了。为这事老余差点把Sammy做了，这女人也算聪明，干脆当了周玉龙的情妇，有他罩着，老余也不敢乱来。没想到这女人还有胆再来和老余玩阴的。”

我这才知道精鱼说的“白眼狼”正是Sammy，我只不过是他的出气筒罢了，三天来惴惴然的心总算长舒了口气。

“其实这女人也挺可怜的，周玉龙早把她玩腻了，老余现在要想搞她，周玉龙肯定懒得理。”

老崔好像想起了什么，突然用一副春光无限的淫荡眼神望着我，“这女人你也睡过了，觉得怎样？”

“呃，这个……嗯……不错，手感……饱满，柔软。”

“假——的！这女人，全身都整过！”

“哦？”

“别看她现在丰乳肥臀，骚劲了得，其实几年前也就是个洗衣板的身材，跟她的原名一样，王平萍，嘿

嘿，这名字取得真贴切……"

我觉得日月无光，天旋地转，几欲晕厥。

2

1998年，我回到家乡，在家里待了两个多月；过完年后，托舅舅的关系，我成为市里一个建行支行的小职员。找到工作的那一天我给王平萍的宿舍打了个长途电话，我说："平萍，我有工作了，你近来过得怎样？"她说："那我就放心了，我也挺好啊，你不用担心我。我只是……"我说："你怎么了？"她的声音有点哽咽："我只是有点想你……每次看见戒指就忍不住地想你，想起姻缘树，想起我们的小屋，那条小巷子，还有你给我买的粥……林森，我好想见你……"

几个月后，我们之间的通话越来越少，这个对我死心塌地的女人在我的生活中渐渐淡去。最后一次往她的宿舍打电话，接电话的是她的同学，她说王平萍已经退学了，我一惊，问为什么，她说不知道——没人知道。自此之后，我再也没有王平萍的任何消息，她也从来没有给我打过电话。这个疑团在我的脑海里盘旋了一个多月，后来我和银行里新来的一位女同事打得火热，王平萍的事被我逐渐淡忘。如果不是崔少云，我可能永远都不会知道这十年来王平萍那噩梦般的生活。

王平萍和我分手后一直精神恍惚，期末考挂了数科。她的父亲本来就有心脏病，知道王平萍打胎的事情后，一下子苍老了许多，身体状况一天不如一天。王平萍挂科后，学校又给她家里发了通知，大致的意思是这孩子留校查看还屡屡挂科，可能没法毕业了。王平萍的父亲没法接受这个刺激，终于病倒入院。

王平萍家里没什么积蓄，巨额的医疗费对她来说是不堪忍受的重负，从亲戚那里借的两万元很快就花光了。王平萍不知从哪找了一家"XX投资咨询公司"，其实就是一家地下钱庄，与普通地下钱庄不同的是，放高利贷只是他们的副业，卖淫才是真正的主业。这家钱庄有不少"投资经纪"，他们的工作内容就是通过低利率和较长的还款期限诱骗前来贷款的女性，得手后用尽手段使其走上卖淫之路。王平萍的"经纪"叫赵富强，江湖人称"大嘴强"，长得极其猥琐，一张大嘴活像《东成西就》里中了五毒散的欧阳峰。大嘴强表面和善，还略带憨相，活脱脱一个智障青年，其实是个狠角色，年少时就因为把人脚踝骨砍断而在少年管教所里蹲了两年，出来后越发威猛。在地下钱庄里，大嘴强兼任主力讨债员，据说讨债时其恶相堪比《绝代双娇》里的十大恶人之一李大嘴，光凭其形象就足以让人乖乖还钱。

王平萍在这家地下钱庄里借了一万元，说好的条件是连本带息还一万二，半年内先还一半。可是钱刚借了一个多月，大嘴强就上门讨债，还放话说不还钱就把你的病鬼老爸宰了。王平萍吓得直哆嗦，又不敢报警，哭着跟大嘴强说你再多宽限几个月吧，要我干什么都成。大嘴强的凶相瞬间变成了憨相，说我看你也挺可怜的，这样吧，我给你介绍份工作，你挣了钱就尽快还，我给你再宽限两个月。

大嘴强介绍的这份工作叫做"大学生商务翻译"，日薪二百。王平萍以为真是个高知识含量的活，对大嘴强连连道谢，这大嘴强也不客气，说我是看你可怜才给你介绍这工作的，





你可得卖力点，要让顾客满意。王平萍的第一个顾客是杭州一位姓李的老板。李老板做的是服装加工的生意，戴着副眼镜，西装笔挺，外表文质彬彬，让王平萍毫无戒心。跑了一整天的展会，李老板请王平萍到高级西餐厅吃晚餐，吃完晚餐后说还有很多文件要翻译，你跟我到酒店里继续翻译吧。既然是"商务翻译陪同"，全天候陪同也不稀奇，王平萍没想到的是，李老板压根没有给她另外准备一间客房，刚到酒店就被李老板连哄带骗地叫到了自己的房里。

文质彬彬的李老板到了酒店里一脱外套，立刻换成一副禽兽模样，四仰八叉地躺倒在床上，把鞋一蹬，说王平萍你先别急着翻译，我很累了，你先给我按摩一下吧！王平萍隐隐觉得有点不对劲，说李老板，我只是做翻译，不会按摩。李老板大怒，从床上噌地坐了起来：你他妈什么东西！你以为我一天四百块请你来就是为了翻译那几页破纸？王平萍这才知道大嘴强就是个拉皮条的，自己抽走了二百，把她往火坑里推。王平萍想夺门而逃，却被李老板一把抓住，一掌将她打翻在床上，顺手抽出五张百元大钞砸在王平萍脸上：少他妈装逼！不就是要加钱吗？马上给我脱衣服！

那天晚上王平萍被打得鼻青脸肿，最终还是没能逃出魔爪。第二天，王平萍正想着要不要报警，大嘴强却先找上门来，揪着她的头发朝她已经发青的脸狠煽了一掌：你大爷的！我怎么跟你说的？老板说什么你就给我听话！要不然以后有你受的！

大嘴强一直以王平萍的父亲作要挟逼着她卖淫，而王平萍父亲的病情也在不断恶化，医疗费支出越来越大。这样的状态持续了一年多，有一次大嘴强闹到了医院，王平萍卖淫的事成为护士们津津乐道的话题，并因此传到了她父亲的耳中。他羞愧难当，当晚趁着护士不注意自己拔掉了输液管，等护士发现时，他已经奄奄一息。王平萍赶到医院时，只见她父亲爬满皱纹的眼角仍留有泪痕，他抓着王平萍的手，用尽最后的力气说：女儿，是爸害了你……

父亲下葬的那一天，王平萍一滴眼泪都没流，她卖淫害死父亲的事在家乡的小县城里传得满城风雨，街头巷尾的七姑八婶指着她的背议论纷纷。办完丧事回到城里，王平萍在包里藏了把刀，然后径直前往大嘴强的住处。当晚她把大嘴强灌得烂醉，当他脱光衣服趴在王平萍身上时，她从包里抽出短刀，朝他的胸口猛刺了一刀，然后拿走他家中的十几万现金，带着一箱行李连夜离开了那座城市。

大嘴强命大没死，后来在道上放话悬赏十万捉拿王平萍，但那时的王平萍已经改名叫王思美，英文名叫Sammy。从大嘴强那里偷走的十几万被她全部花在整容手术上，丰胸、磨骨、嫩肤、隆下巴，全套下来后穷酸土气的王平萍彻底脱胎换骨成为性感艳丽的Sammy。人造美女Sammy艳名远播，后来被出差公干的精鱼看中，高薪挖到了他的私人会所。崔少云就是在那里认识了Sammy，对她的美艳大流口水，从此成为她的熟客。精鱼也被Sammy哄得服服帖帖，才干了一年就把她提拔为妈咪，从此不再亲自上阵，只需专门服侍精鱼。在精鱼有过的那么多个情妇中，Sammy应该是最受宠的，因为精鱼从来没有将他的生意交给其他女人，包括他的正房太太。

第二次到雅居国际公寓，我终于碰到了Sammy。她正从浴室里出来，身上穿着一件白色的睡衣，歪着头擦着头发。这幅情景让我看着既熟悉又陌生。

看见门口突然出现一个男人，Sammy吓了一大跳。她朝我上下打量了一番，马上就镇定了下来，“你是谁？怎么进来的？”

“王平萍，我……”

这个名字似乎早已被伤痛的往事尘封在她记忆的深处，她愣了一下，又是一副平淡的表情说：“你认错人了，我叫王思美，他们都叫我Sammy。”她又顿了一下，说：“还有，你给我出去，要不然我要报警了！”

“王平萍，我知道你还记得我，你的事我全都知道了。”

“你这人有完没完了？跟你说了我不叫什么王平萍！”

“好吧，王……Sammy，那我来跟你说另外一件事，余虎现在正四处找你，你躲不了多久，我看你还是到其他地方避一避……”

“我的事轮不到你管！”

“我只是想提醒你一下，周玉龙已经不管你死活了，昨天余虎给他打电话要人，你猜他怎么说的——以后这女人的事与我无关，要人你自己找，找到了该怎么处理，你自己看着办！”

这话似乎说到了Sammy的火头上，她坐在沙发上，动作娴熟地点了根烟，“早知道会这样了，妈的，这个贱男人！”Sammy说完猛抽了一口烟，把打火机摔到了墙角。

“其实以前余虎对你不是挺好的吗？你为什么会转投周玉龙呢？”

“好个屁！全天下男人都一样，脱了裤子就对你好，你丫还不是一样？要不是你死盯着我的胸，我能钓得了你？”

“这么说你当初出卖余虎不是为了钱？”

“出卖？靠！谁卖谁啊？当年余虎早被盯上了，还他妈想把我供出来当替罪羊，我不卖他才真傻逼了！”

“这次你从我这里偷了资料，按理是立了功了，怎么周玉龙还……”

“你知道什么叫衣冠禽兽吗？看看他就知道了！穿上衣服跟个人似的，脱掉衣服就是公狗，性变态，玩完了还要我给他办事，说要不然就把我交给余虎！我是没抓到他把柄，要不然……操！”Sammy说着从墙角的橱柜里拿了一瓶轩尼诗，给自己倒了一杯。

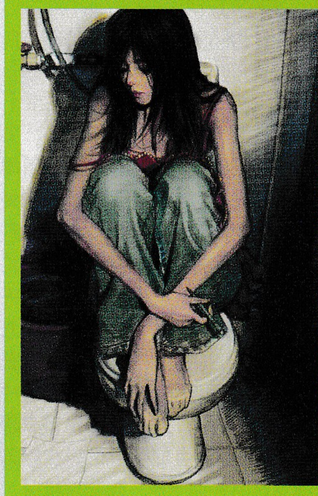
看着眼前的Sammy，我觉得一阵心酸，这几年来她受的苦是我无法想像的，从一个温柔贤惠的女人，到满嘴脏字的妓女，人生的无奈在她的身上留下了鲜明的烙印。但是我知道在她内心的深处，仍然可以看到王平萍朦胧的影子，房间的布局、书架、风铃，在它们的身上留下了十年前王平萍的痕迹。我甚至怀疑我在他的心中仍然留有一席之地，因为她仍然保留着那张照片，或许她答应周玉龙偷我的资料是为了重温旧梦？

“王平萍，哦不，Sammy，你现在的处境真的不太妙，不过我可以帮你，我老丈人是市公安局的治安科科长，虽然现在退下来了，但是要保你应该是没问题的。”

“用不着你好心！余虎有种就派人来砍了我，最好砍死，要不然我就告到他永不翻身！”

Sammy几杯酒下肚，开始有点醉意，她靠在沙发上，晃着头说：“大不了睡遍法院，睡遍公安局，妈的，跟哪个男人不是睡啊！”她说完抬起头看着我，说：“林森，来，过来，想不想陪老娘再睡一次啊？”

那天Sammy把自己灌得烂醉，



说上次与你一会，发现你技术很有火候了，是不是也久经沙场啊？后来她趴到我身上就开始脱衣服，一边猛亲我的脸。我把她扶进了卧室，她把嘴贴在我耳边说：“你还记得吗？你发誓说要爱我一辈子？”

我的心猛然抽动了一下，想到了那棵姻缘树，那时的海誓山盟在现实面前不堪一击。Sammy说：你知道吗？那颗戒指我到现在还留着，就放在保险箱里，那时候我爸病得都快死了，我也没卖它，我竟然他妈的没卖，哈哈！

第五章

我把王平萍的事向佟梅和盘托出——当然删去了那晚在酒店里的情节。我把描述的重点放在王平萍的不幸遭遇，说得闻者伤心、听者落泪，佟梅刚开始还骂我私会旧情人，后来就开始唉声叹气起来，说这女的也挺可怜的。佟梅心肠软、富有同情心，只要我表现出与王平萍绝无藕断丝连的可能，要说服她施以援手并不难。而劝服了佟梅，也就相当于劝服了老丈人。



我和老丈人带着一队警察赶到余虎的别墅时，王平萍的脸上有个模糊的掌印，嘴角还留有血迹。余虎本来一脸凶相，看见老丈人后立刻满脸堆笑，说：“佟科长大驾光临怎么不先通知小弟啊？”老丈人单刀直入：“余虎，我就不跟你多废话了，五年前我没抓你，不是因为证据不足，而是因为你改邪归正。这几年你生意越做越大，就别再犯事了，这女人是我女婿的朋友，你就当给我个面子，别搞她。她偷你资料，你可以去报警，告她窃取商业机密，你要是自己乱来……别以为我退下来了就拿你没办法！”余虎毕恭毕敬地说：“哪里哪里，其实她也是我朋友，我请她来叙叙旧而已。”

• • • • • • • • • • • • • • •

两天后王平萍给我发短信：我要走了，最后再请你吃顿饭吧！吃饭的地方竟是一个街边的大排档，让我想起了那条小巷子里的快餐店。那天王平萍一副淡妆，让我感觉熟悉而亲切。

我说：“为什么突然决定要走？”

她说：“其实早就不想在这待了，很想回家，前几天听说大嘴强被砍死了，现在不用担心他来寻仇了。”

“回去后打算做些什么？”

“做什么也不做鸡……”她微微一笑，说：“呵呵，还没想好呢！可能做点生意吧。”

“嗯，那不错啊，有什么需要尽管找我。”

“谢谢你，肯这样帮我，余虎没炒你吧？”

“没事，有个计划一直是我跟进的，他现在离不开我。”

“听说你要当爹了，恭喜啊！”

“呃，才两个多月呢！”

“哦，两个多月了啊……”她若有所思。我想起了十年前，在臭水沟边小诊所里被打掉的孩子。

我们相视无语，沉默了半晌，我刚要开口，她先端起了酒杯。

“林森，这次走后，我可能再也不回来了，你陪我最后再醉一次吧！”

• • • • • • • • • • • • • • •

佟梅终于回家了，我们小别胜新婚，开始她还骂我死鬼，后来声音渐弱，开始哼哼唧唧起来。我怕动了佟梅的胎气，动作很轻，她轻闭着眼，她的脸在床头灯微弱的光线中明亮而圣洁。我猛然想起那间小屋子里，窗外的月光照着王平萍的脸，泛起一层淡淡的、纯洁的光晕。

■文/小奥斯卡摔了个脆的

水货

“我除了吹长笛什么都不会，而你呢，除了拉大提琴之外也什么都不会，我们都只是孩子而已。”——Hilary Du Pre，《她比烟花寂寞》

CHAPTER 1

在那些令人绝望的夜晚里，我总是做着同样的梦，脑海中一直不断重复着这样的镜头：

我像一只凶猛的野兽一样扑向了宋乔，与此同时，我手中的水果刀也迅速与他的大眼动脉进行了一次热情洋溢的亲密接触。片刻之后，那些带着腥甜气息的鲜血便一股脑地猛烈喷射了出来，像火焰一样灼烧着我的双眼。宋乔声泪俱下的哀号与求饶并没有让我产生丝毫的怜悯之情，我只是略为沉吟了一下，那把锋利的水果刀便又一次准确地扑向了他的心脏。随着一声肌肉撕裂时所发出的特殊声响，一切就这样结束了……在此之后的第二天，我也许会躺在市郊的某间出租屋中看看电视。我相信，在本地电视台的那档并不怎么准时的新闻节目里，那个满脸横肉、外形酷似战神奎托斯的凶悍男记者一定会傻乎乎地站在镜头前，用自己极其不标准的普通话结结巴巴地数说道：“观众朋友们，位于鼎苑大厦八楼的电玩大世界昨晚发生了一起血案，受害者宋某是本市某高校的大四学生。据悉，警方目前已经掌握了部分线索，案件正在积极的侦破过程中。”

我很清楚，只要这样的梦境中的一旦变为现实，我也许就会在不久之后躺在拘留所冰冷的地板上，百无聊赖地注视着头顶斑驳的天花板，心如死灰地等待法律对我正义的裁决。

不过话又说回来了，我自然是不会如此轻易地束手就擒的，我甚至已经研究好了行凶之后的逃跑路线——相信熟悉这座城市的每一个人都知道，鼎苑大厦的小西门外就是这座城市老城区中最为混乱的地段，那些横七竖八错综复杂的小巷就像是一团乱糟糟的毛线，想要在短时间在这个不思议迷宫一般的环境中找到一个人，显然不是一件十分容易的事情。于是乎，只要能在小西门处行凶后迅速撤离，伟大的命运之神便会指引我暂时逃离身陷囹圄的悲惨境地，并且使我在逃亡的途中回忆并纪念我短暂的青春与生命。

或许，在我逃亡的日子里，我还能够奋笔疾书，写上一本名为《杀人犯是如何炼成的》的自传体小说，它是悲剧，一部不折不扣的悲剧。假如时间允许的话，我真的会把它写出来。这几天，我甚至已经为它编写好了开头：

“我叫张通，曾经是个心地还不算坏的痞子，现在则是一个杀人犯。不得不提的是，我曾经还有一个绰号叫‘水货’——我和我最好的朋友一起被冠以了这样一个羞辱性的绰号。后来，我的朋友也因为这个绰号英雄一般地死去了，除了我之外，几乎没有人肯为他留下丝毫的伤感。为了替他报仇，我义无反顾地杀掉了自己生命中最大的魔鬼。现在，我最好的朋友死了，我最大的仇敌也死了，一切的一切都结束了，对于一无所有的我来说，生命的意义已经仅仅剩下了回忆……”



CHAPTER 2

我已经记不得父母的模样了。自从我开始拥有记忆的那一天起，他们就一直在中亚的某个小国经营小本生意。起初，我还能在每年过年的时候见到他们一两面，他们在家里吃了几顿饺子，而后就又匆匆地离开了。我还记得，他们说走的时候，一下子就走了，对家里的一切都没有丝毫的留恋——包括我，他们的亲生儿子。在此后的一段时间里，他们越来越少回国，而我也似乎被彻底地遗忘了。如你所见，这就是我的童年生活，和一个百分之百的孤儿TM没什么两样。

我从小就和爷爷生活在一起。爷爷是一个很奇怪的人，他没有任何的朋友，也极少与外界进行接触，阳台上养着的那几十只鸟就是他生活的全部——爷爷把家里的阳台改造成了群鸟的天堂，在那个仅有五六个平方的逼仄空间里充斥着各式各样的鸟笼，一大群长着翅膀的恶魔就生活在其中，它们把浓烈的鸟粪臭味和羽毛腥味散播到了房间的每一个角落之中。于是久而久之，这股让人恶心的味道就爬上了我的身体。它侵入了我每一个汗毛孔，溶入了我每一滴的血液，让我无论如何也无法把它甩掉。

早在小学的时候，这股气味就已经变成了不安与战栗的种子，它被埋藏在我的内心深处，而且由我的仇敌不断为它灌溉施肥。后来，当这颗种子终于结出了黑暗与罪恶的果实，而那时一切都已经无可挽回。

"张渔，你身上怎么老是跟厕所一样臭哄哄的？"

说这句话的人就是宋乔，他是骄子，是老师的宠儿，也是我缠绕在我身边久久不散的噩梦。那个时候，他的小红花比班里的第二名多出了整整一倍。而我呢，作为被老师永久性忽略的班级一分子，则始终牢牢占据着小红花榜的末席，似乎永远都没有翻身的一刻。

当然，宋乔的优秀与他的家境也有很大的关系。他的父亲传说是这个城市中最为年轻的厅级高官，而他的母亲则在某大型垄断企业中占据着一个显赫的官职。在这种显赫的家庭背景的作用下，学校的老师们争先恐后地围着宋乔打转，像伺候亲爹一般将他照顾得无微不至。不仅如此，就连平素不怒自威的校长见到宋乔之后也会不自觉露出谄媚的笑容，那笑容就像一块挤满了劣质奶油的蛋糕，甜腻的让人恶心。

很显然，我和宋乔就像是处于同一平面内两条距离遥远的平行线，无论如何也不会产生交点。然而我没有想到的是，幽默的命运之神却像是游戏一般把我们生生地按在了一起。想到这里，我的脑海中不禁浮现出了一个让人脊背发凉的字眼——在劫难逃。

在小学的前五年时间里，我和宋乔一直相安无事。那个时候，我只知道他是老师面前的红人，也是老师安插在我们中间的无间道。谁谁谁和谁谁谁打架了，谁谁谁抄谁谁谁的作业了，谁谁谁和谁谁谁举止亲昵有早恋的倾向了……拜宋乔同学孜孜不倦的小报告所赐，这些扯淡而且鸡零狗碎的破事总是会在第一时间迅速地传到老师的耳朵里。诚如你所知，倘若一个班级中拥有这样的混蛋的话，那绝对是全班同学的灾难。然而面对他的不可一世和飞扬跋扈，我们也只能在愤怒中选择沉默。然而无数的事实已经告诉了我们这样一条道理，长期的压迫所带来的最终结果必然会是反抗——在我们班挺身而出反抗宋乔的勇敢者，恰恰就是我本人。



话说在六年级的时候，我们学校的周边突然出现了大量的街机厅，它们就像是雨后的蘑菇一样，争先恐后地在学校的四周纷纷冒出头来。似乎仅仅是一夜之间，《街霸》、《名将》、《三国》、《恐龙快打》等等闪烁着神奇光彩的游戏便紧紧地抓住了我们的心灵，它把我们的灵魂拖出教室，让我们的思想终日游荡在那一间间光线昏暗的小房间中，即便是在睡梦中，我们也不禁再次回顾起自己在机台前兴奋地猛晃摇杆时的场景——这种让人魂牵梦绕的神奇感觉，恐怕也只有身处热恋中的人才能够体会。在当时，我也是那些小游戏厅的精神俘虏之一。语文老师在黑板上写下"停车坐爱枫林晚"的时候，我就会想起《街霸》中的风林火山；生物老师给我们展示霸王龙的骨架图片的时候，我就会想起《恐龙快打》第二关里沉睡的霸王龙……多年以后，当电子游戏被冠名为"电子海洛因"而遭到无数所谓的正义之士口诛笔伐的时候，我表面上虽然表现得怒火难遏，但是心中却不得不承认，对于那些毫无自制力的孩子们来说，将电子游戏比喻为一种让人无比上瘾的毒品，确实十分贴切。



后来，由于有相当一部分的学生产生了无心恋学的迹象，学校的领导和老师们便开始对学校周边的游戏厅下达了封杀令。不过，正所谓上有政策下有对策，作为一个勉强还算得上是聪明的孩子，那时的我只要稍动脑筋便能够在学校的禁令与自己日益高涨的游戏热情之间找到完美的平衡点——每天放学后，我都会不辞辛苦地坐上三站地的公共汽车，来到一家远离学校、而且门脸十分隐蔽的街机厅中继续自己的游戏事业。在这一方山高皇帝远的乐土之上，你永远也不用担心老师们在下班后冲进游戏厅大搞突击检查，并将激战正酣的你从机台前拖走，一顿训斥之后再责令你写三千字的检查。因为距离的遥远，学校的所有禁令都成为了鞭长莫及的一纸空文，这实在是一件很爽的事情。

然而就在某一天放学之后，正当我准备动身奔赴我的伊甸的时候，一个不速之客突然如同鬼魅一般飘到了我的身边。而后，我听见他用一种十分诚恳地语气说道："张渔，你是不是知道一个老师们不知道的隐蔽游戏厅？能带我一起去玩一次吗？说实话，我现在特别想去打一次游戏，都快想疯了，可是学校附近的这些厅都已经被老师们监视起来了，我实在是不敢冒险啊……"

很显然，这个很是孙子的不速之客正是宋乔。当时，涉世未深的我几乎是不假思索地便完全相信了他听上去万分诚恳的话，直到多年以后，当我在星爷的《喜剧之王》中听到了"其实，我只是一个演员"这句台词的时候，我才彻底明白了当年的我究竟有多么天真，多么愚蠢。

我领着宋乔来到了我的伊甸，并且像一个主人翁一样骄傲地对他说道："随便玩儿吧，要是没币了就来找我，我一直都在《街霸》的机台前面！"说完这些之后，我便一头挤进了《街霸》机台前那人头攒动的人群之中，静静等待着自己大显身手时刻的到来。

许久之后，我终于迎来了自己的show time。那一天，我的状态出奇的好，金发红衣的肯同学轻轻松松地便完成了十五连胜的壮举。我知道，只要我再战胜一个对手，我就会创造出个人街霸对战连胜的新纪录。然而就当我全心全意地沉溺于这喜悦的心情时，我却丝毫没有发现，那个号称自己"特别想打一次游戏，都快想疯了"的混蛋已经神不知鬼不觉地消失在了这间游戏厅之中。

我的升龙拳重重地击中了对手，伴随着一声怒吼的"耗油跟！"，对手

的恶警维加也仅仅剩下了一丝血，而我只消一记轻拳便可顺利地结果对方。眼见新的记录马上就要缔造，我浑身上下的每一个细胞都开始兴奋起来，然而就在这一刹那，一双无情的大手却悄然从我背后伸来，一把抓住我的领子便生生将我从机台前拽了起来。

短暂的惊骇过后，我迅速愤怒地回头，想要看一下这只莫名其妙的大手究竟是属于何方神圣。然而我没想到的是，自己的这一回头，看到得竟然是班主任更加愤怒的马脸。

那天傍晚，在光线昏黄的教师办公室，我在班主任恶狠狠的责骂声中痛哭流涕。然而，我流泪的原因既不是因为恐惧，也不是因为被出卖后的伤心，而是因为我错过了一次突破自我的机会而产生的无尽失落。

两天之后，我手中举着一块鲜红的板砖，嚎叫着把那个无耻的告密者追出了两条街。最终，我把他逼到了一条死胡同的尽头。当时，他无助而悲惨的求饶让我的心在瞬间软了下来。我扔下了手中的砖头，咬着牙甩下了一句："以后别TM再招惹我！"而后便转身离开了那条胡同。

第二天，我所谓"殴打班干部"的"恶劣行径"便被告到了老师那里。在班主任更加凶狠的责骂声中，我开始明白了这样一条道理：当你面对敌人的时候，心中绝不能产生丝毫的怜悯。

在不久之后，我就带着这样一个很不光彩的处分记录滚进了一所渣滓泛起的初中。那个时候我怎么也不会想到，就是这样一所毫不起眼的初中，最后竟然成了我悲剧生涯的起源。



CHAPTER 3

我所就读的初中是这座城市中名声最臭的学校之一。在这所陈旧而腐朽的中学里，到处都游走着各式各样的痞子和混混。他们的脸上总是挂着若有若无的凶残表情，几乎每个人的身上都或多或少有着几道因斗殴而残留下来的伤疤。在这所学校熬过的三年时间里，我几乎没有任何可称得上是美好的回忆可言。不过话又说回来了，我毕竟还是在这所学校中结识了我一生中最好的、同时也是惟一知心的朋友贾方子。现在想来，这应当是我漫长的青春期中惟一一件值得纪念的事情了。

贾方子是我中学时代的第一个同桌。说实话，在最初与他接触的那段日子里，我对其并没产生过丝毫的好感。那个时候，贾方子长得枯瘦而矮小，远看过去就像是一头没有进化完全的猴子，近一看又像是刚从索马里逃难而来的饥民，尊容实在是很不讨喜。除此之外，他还是我在当时见过的最为贫嘴得一个家伙。伴随着前仆后继的口水以及波涛汹涌的口臭，他总是不知疲倦地大扯其淡，仿佛有一万只苍蝇在你身边围绕，让你恨不能抄起一把改锥刺穿自己的鼓膜，用鲜血的代价换来一个安静的世界。

"《红楼梦》你们都看过么？千万别以为它就是一个完全虚构的小说。其中有些人物在历史上还是有原型的，你比方说贾宝玉吧，他的原型人物就是我们老贾家的祖先。唉，只可惜我没能继承我祖先那玉树临风的气质啊，要不然，现在追我的女生早就能凑够一支足球队了！还有，我跟你说……"每每来到下课时分，贾方子便会凑到我的面前大声说着一些不着四六的蠢话，数次把我逼到了崩溃抓狂的边缘。

后来，我在无意中发现，每一次凑到我面前胡扯的时候，贾方子的眼睛总是会不由自主地向着教室的东南角看过去。他是在观察什么吗？我不知道，同时也毫不关心。直到多年以后，我才在瞬间恍然大悟——原来当年贾方子所一直关注的对象，就是他宿命中注定要陷入的一场噩梦。



我想，我们之间的友谊大概就是萌芽于那家叫做"金五星"的游戏厅之中。我记得那是一个闷热的下午，放学之后，我带着自己的晚饭钱来到了这家游戏厅之中。很快，外表弱不禁风的我就被两个不良青年当成下手的猎物。当我手捧着一把游戏币费力地朝着《斩红郎无双剑》的机台挤过去的时候，身边不知不觉便出现了两个凶神恶煞的家伙。他们俩其中一个先是阴森森地笑了一下，而后便在我面前伸出了一只骨节突出的大手，言简意赅地说道："拿来吧。"

"……拿来什么？"我佯装镇定地搪塞道，同时迅速地向四处望去，徒劳地希望能够找到一丝援助。

"少TM废话，别逼哥们动粗啊，小崽子。"那个家伙的表情迅速地阴暗了下来，"放聪明点儿，赶紧麻利儿地把你手里的币给我，要不然……"

"要不然你还想怎么着？"正当我犹豫着是要任人宰割还是要奋起反抗的时候，一道明亮的声音突然从我的前方传来。

起初听到这声饱含正义感的呐喊的时候，我顿时像抓住了救命稻草一般精神一振。然而片刻之后，当我看清了发出呐喊的勇者的尊容之时候，我的心不禁又一次沉到了绝望的深渊之中——这个挺身而出企图见义勇为的猛士，竟然就是我那个不着调的同桌，弱不禁风的贾方子。

"呦嗬，真是路见不平一声吼啊。"两个不良青年先是一愣，随即便像鸭子一样嘎嘎嘎地大笑起来，"怎么着小屁孩儿，你还真打算来个见义勇为不成？"

"少废话，反正只要有我在，你们就别想欺负我的朋友！"在说这些话的时候，贾方子一脸正气，平日里的猥琐表情也在瞬间一扫而空。

说实话，当我听到"我的朋友"这个词的时候，心中突然毫无征兆地便涌起了一股暖流。

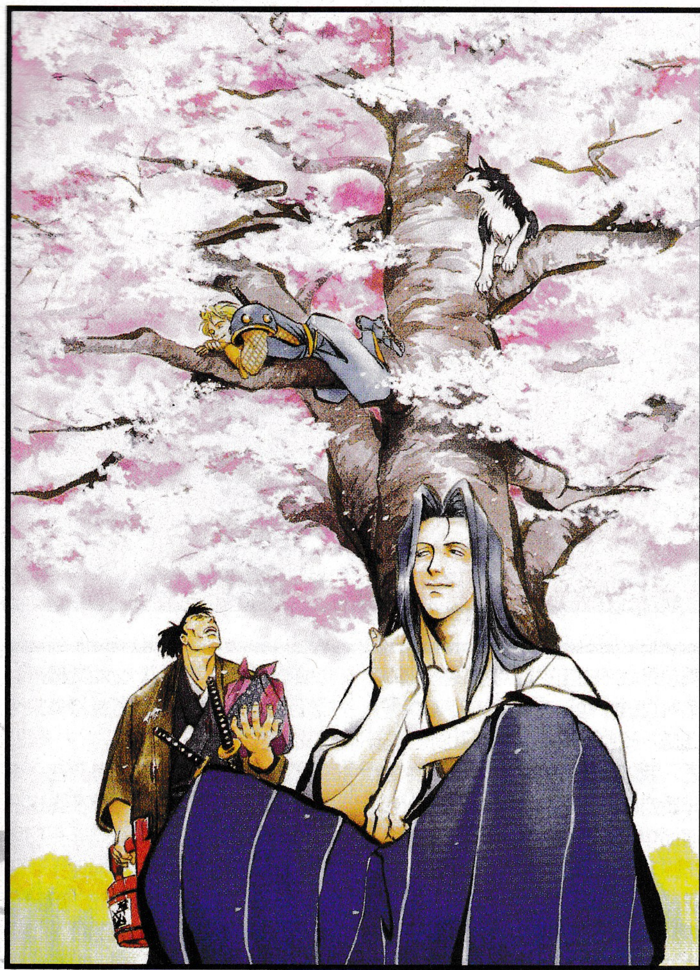
"成，既然话都已经说到这个份儿上了，那我们就干脆连你一块收拾了拉倒！"两个恶痞说着便分别拽住了我们两人的衣服，连推带拉地把我们拽出了游戏厅的大门。在被拉出大门前的一刹那，我曾用哀求的眼光看着游戏厅的老板，企图从他那里得到一丝哪怕是杯水车薪的帮助。然而令我失望的是，那个肌肉强壮的中年人对我的求救视而不见，只是自顾低头修剪着自己的指甲，安静得仿佛是一尊置身事外的雕像。

在游戏厅背后偏僻的小空地上，我和贾方子惨遭两个恶痞的一顿暴捶。我的鼻血像条小溪一般流淌了满脸，而贾方子也抱着肚子痛苦地在地上滚来滚去。后来，直到伤痕累累的我们全都倒在地上无法移动分毫的时候，那两个混蛋才心满意足地从我们的口袋中搜走了所有的钱和游戏币，得意地扬长而去。

"对不起，我不应该逞强出头的。"我们躺在冰冷的水泥地上沉默了许久之后，贾方子才缓缓开口道，"否则的话，也许你也不会挨打了。"

"没关系，就算你不出头，我基本上也会选择反抗的。"我努力挤出了一个笑容，"所以这顿打我是无论如何也躲不过去的。"

"嗨，其实我这人也挺胆小的，不知道刚才怎么就莫名其妙地蹦出来



了。"贾方子说，"也许我就是急于想帮帮你，结果忘了自己是吃几碗干饭的了，呵呵。"

诚然，两个并肩作战过的男人之间很容易就会出现友谊的萌芽。那天傍晚，伤痕累累的我们躺在地上有一搭没一搭地扯着闲淡，心中那道冰冷的厚障壁也随之在瞬间熔化。

"哎，说老实话，你下课找我扯淡的时候眼睛老往后面瞟，那是看谁呢？"在好奇心的驱使下，我十分八卦地问道。

"……林潇潇。"贾方子迟疑了一下，最终还是用害羞的语气吐出了自己的秘密。片刻之后，他又补充道："我是真的喜欢她，不，应该说我爱她。"

这个答案虽然没有出乎我的意料，可是我依然还是感到了一丝吃惊——在我们学校里，有谁会不知道林潇潇呢？她不仅拥有天使一般的脸庞和魔鬼一般的身材，而且还有着几乎完美的文静性格和优雅气质——这样一个尤物站在你的面前，令你不禁会产生此物只当伊甸有，人间能得几回见的感叹。至于外表与内在都毫无出众之处的贾方子，想要追求这样一个万人迷的姑娘，自然就有一些癞蛤蟆想吃天鹅肉的嫌疑了。

"算了不说这个了，心烦。"贾方子摇了摇头说道，"换个话题吧，你知道今天我玩的那个游戏为什么叫《斩红郎无双剑》么？"

"为什么？"我被这样一个奇怪的问题弄得有点摸不着头脑。

"因为《真侍魂》中惟一一个二刀流柳生十兵卫在这部作品中也被去掉了，所以这帮前来斩红郎的孙子们就没一个使用双剑的了。"贾方子哈哈大笑道。

"……我靠，大哥，你每次的幽默都会令我浑身发抖。"我被贾方子近乎冷笑话一般的答案弄得哭笑不得。

"嗨，张渔啊，你小子就是有点太严肃了。"贾方子边笑边说，"人生苦短啊，你要是一天到晚板着个脸的话，你这日子可就过的太没劲了。干脆，以后你就跟哥哥我混吧，我保你能高高兴兴一辈子。"

于是，自从那个伤痕累累的傍晚之后，我和贾方子就成为了死党。我们开始便得形影不离，我们一起上学放学，一起逃课去打游戏，一起探讨有关林潇潇的一切……后来，我们甚至在中考填报志愿时同时报考了本市的一所末流高中。于是，在中考成绩公布之后，我们便一同捏着一纸分数惨淡的成绩单来到了高中的校园，继续起了我们晃晃悠悠的青春。

CHAPTER 4

中考结束后的那个暑假里，爷爷突然失踪了。那是一个与平时并没有什么两样的的早晨，从梦中醒来之后，我突然感到了一种前所未有的清爽。当我下床洗漱的时候，我发现阳台的窗户敞开着，那些大大小小的鸟笼也都敞开着，所有的鸟都没有了踪影。而爷爷也和那些鸟一样，就像人间蒸发一般消失在了我的视线中。他没有给我留下任何的线索，甚至连一张纸条都没有。这个周身上下充满了谜团的老人就这样突然走出了我的生活，这样的变故令我猝不及防。

也许是被羽毛的气味压抑得太久了，在爷爷和他的那群鸟一起消失在我的生活中以后，我便开始了疯狂的发育。仅仅两年的时间，我的身高便疯狂地彪升了近三十厘米。而且，我周身上下也接二连三地鼓起了一块块剽悍的肌肉。总而言之，在所谓的黑色高三到来之前，我已经从一个矮小孱弱的受气包成功地转职成了一个彪形大汉，这个变化让我感到欣喜若狂。

由于有了身体的资本，我在高三开学伊始便加入了学校里著名的流氓团伙——野狼帮。那个时候，这个帮派的带头大哥是和我同一个年级的痞子宋然，在我们学校中，几乎没有人不知道他的威名。遥想两年前我们刚刚入学的时候，作为新生的宋然一个人就放倒了平日在学校里最飞扬跋扈的三个老渣滓，其中一个被打折了两根肋骨，而另外两个家伙的脏器似乎也受到了不同程度的损伤。从那之后，一战成名的宋然便成为了学校中最有影响力的混混，而由他组建的野狼帮也就成为了学校中最有震慑力的团体。在我们学校中，几乎每一个人都在心中暗骂着野狼帮的飞扬跋扈，但是每一个人却又都梦想着成为这个可以恣意在校园中横行霸道的一分子。就这样，在大家矛盾的心情中，野狼帮就成为了众人心中的一片充满了神秘主义色彩的禁地。

在加入野狼帮后短短两个月的时间里，我便和帮派里的兄弟们一起在校内外制造了多起的群殴事件，在这些大大小小的群殴事件中，我总是表现得颇为骁勇善战，并轻松赢得了老大宋然的赏识。在一次混战胜利之后，一向不苟言笑的他甚至还曾哈哈大笑地拍着我的肩膀，用赞赏的语气说道："张渔，我实在太TM喜欢你了！说真的，你打架时候的那种猛劲真有我的影子，人才啊，真是人才！"

然而，只有我最好的朋友贾方子才明白，我之所以会在打群架的时候表现得如此玩命，实际上乃是源自我内心深处挥之不去的强烈自卑感——只有在将对手打倒在地的时候，我才能够短暂地体验到自豪与自信的美妙感觉。我记得，贾方子曾经在放学的路上无比严肃地说过一句话："我们的内心其实都有恐惧与不安的种子，它所散发出的恐慌感时时刻刻都会与我们如影随形，它会把我们从安逸的生活中拉出来，从小说、漫画、啤酒、素炒饼、香烟、游戏厅中拉出来。而后，这种恐惧感会把我们抛向心灵的荒野，让我心乱如麻、神情恍惚、七荤八素、日有所思、夜有所梦。"

事实上，贾方子同样也在用着一种与我殊途同归的方式寻找着自己的自尊——从高二那一年开始，他便在学校旁的几家游戏厅中不停地穿梭起来，而他出众的《KOF》天赋也就是从那个时候开始逐渐显露了出来。贾方子使用的八神令所有对手都头疼不止，神出鬼没的百合折外加百式不爽的葵花和八稚女，贾方子成功地干掉了一个又一个的高手，很快便成为了我们那一带远近闻名的高打。

我承认，在高三那一年里，我和贾方子之间的友情相较于从前的确是有一些疏远了。他专心地打着他的游戏而我专心地打着我的架，他在虚拟的世界中摆平了一个又一个的挑战者，而我也在现实的生活中干翻了一个又一个与我们为敌的小痞子。虚拟和现实之间永远都存在着一条不可逾越的鸿沟，而我们为了追逐自己那不堪一击的自尊，则彼此开始沿着不同的道路越走越远。

命运的转折点出现在一个冬日的傍晚。









在那个命运交叉的傍晚，我在放学后像往常一样准备去操场上和野狼帮的其他兄弟们汇合——据我们的大哥宋然说，那天下午在校门口会有一场硬仗要干，这个消息让我兴奋异常。然而，就当我刚刚跨出教室大门的时候，一个身穿红衣的小个子男生却不知为何飞速向我所在的方向狂奔了过来。片刻之后，他就像一颗燃烧的流星，重重地撞在了我的胸口。

“我靠，你TM跑这么快干吗？家里死人啦？”我忍着胸口的剧痛一把将肇事者推开，而后便迫不及待地破口大骂道。

“那个……张通，我是六班的，是跟贾方子一起打游戏的一个朋友。你现在赶紧……赶紧去学校旁边那个晴空游戏厅，”肇事者完全没有理会我的责骂，只是喘着粗气断断续续地对我说道，“贾方子，他被两个人给……给打了。”

“你说什么？”听到这个消息，我一把便抓住了红衣小子的衣领责问道。

“你丫快去吧……再……再要是耽误下去的话，贾方子就真该让人打坏了！”红衣小子一脸焦急地说道。

“好好好！”我点了点头说道，而后便飞速地冲出了教学楼，向着晴空游戏厅的方向火速奔了过去。在距离目的地还有两分钟的路程时，我给老大宋然打了个电话。

“大哥，今天下午我不能和兄弟们并肩战斗了。”我言简意赅地说道，“我最好的一个朋友出了点事，我必须出面解决一下。”

“收到。”电话那头的宋然爽快地答应道，“你先忙你的吧，需要帮忙的话言语一声，兄弟们把手头这点事平了之后立刻全部杀过去支援。”

“谢了大哥。”

片刻之后，我便像头暴怒的雄师一般冲进了晴空游戏厅的大门。是时，那两个不知好歹的混蛋还在拼命地用脚猛踹着早已被打倒在地的贾方子。我见状迅速地冲上前去，一拳下去便砸断了其中一个施暴者的鼻梁；而后，我穿着厚重皮靴的右脚又狠命地踹在了另一个人的小肚子上，让那个混蛋也身体力行地体验了一把肝肠寸断的感觉。

在那两个孙子痛苦的哀号声中，我搀起了遍体鳞伤的贾方子。我们一起跨过了那两个被放到在地上痛苦打滚的傻冒，就像两名凯旋而归的勇士一般大踏步走出了晴空游戏的大门。

“那俩混蛋为什么打你？”回学校的路上，我开口问道。

“嗨，别提了，还不是因为面子问题！”贾方子摆了摆手，用无奈地口吻说道，“这俩人自称是《KOF》高手，还分别得过几个《KOF》比赛的冠军。结果说的挺牛X，没想到水得很，一上手就让我给灭了个惨的。俩人气不过，嘴里骂骂咧咧地嘟囔了半天，我气不过还了几句嘴，然后俩人就动手了。”

“我靠，合着是《KOF》打不过就改真人快打啊，这俩孙子也太下作了。”我愤愤地朝着地上啐了一口。

“随他去吧，反正都已经挨了打了，再计较这个也没什么意义了。”贾方子摆出了一副无所谓的表情，“不过话又说回来了，我派出的那个信使效率还真是挺高。”

“这倒是。”我点了点头，“我这边还没反应过来呢，那孩子就已经撞我身上了。依我看，让他去投靠恐怖分子当个人体炸弹实在是再好不过的选择了。”

谈笑间，我们不知不觉已经走到校门口。不过，眼前的景象却让我们俩着实地大吃一惊——我们看到，校门前的那片空地上挤满了警车和救护车，那些闪耀的顶灯在我们眼前辉煌地摇曳着，让人感到颇为眼花缭乱。

“哥们，这是怎么了？”我按捺不住心中的疑惑，走到一个看热闹的学生身旁好奇地问道。

“嗨，咱们学校的野狼帮跟人打架，结果最后动了刀子。对方重伤了两个，现在正在医院抢救呢。”他饶有兴致地盯着出事现场，同时漫不经心地回答道。

听到这句话，我的眼前顿时便是一黑，心中也好像是打翻了五味瓶一般，酸甜苦辣在瞬间一齐涌上了心头。我终究没能成为和帮派同风雨、共患难的一分子，这让我心里很不是滋味。

后来，听说除了我之外，野狼帮的所有成员都被判了至少两三年，就这样，一个辉煌的帮派就这样垮掉了。我一个人孤零零地站在高墙之外的自由世界里，反而体会到了一种前所未有的孤独与恐惧。

在离开野狼帮的日子里，我开始了疯狂的学习。那个时候，我感觉只有课本上那些天书一般的定理和公式才能赋予我最基本的安全感。至于贾方子，因为害怕再次在游戏厅中被人痛殴，他也在高三最后的那段时光中暂时挥别了《KOF》生涯，一天到晚拿着英语课本老老实实地背起了单词。于是，拜我们高三最后时期那段刻苦学习的经历所赐，原来根本没希望混进象牙塔的我们竟然也阴错阳差地考上了本地的一所三流大学，这令我们几乎欣喜若狂。

在高三过后那个的暑假里还曾发生过一段小插曲。那个炎热的中午，我和贾方子在路上闲逛的时候偶然邂逅了多年未见的宋乔。正当我准备像一个标准的陌生人一般与其擦肩而过的时候，他却很主动地叫住了我，带着一脸骄傲的笑容问道：“张通啊，好久没见了，你高考考得怎么样，应该还不错吧？”

我费了半天劲才挤出了一个笑容，悻悻地回了一句：“考的不怎么样，就去了一个三流的破大学，你呢？”

“我去了XX大学了，呵呵。”宋乔骄傲地报出了本地一所名牌大学的名字，“当然，这没什么好牛的。考英语的时候我有点太大意了，否则的话，北大清华应该是没问题的，哈哈！”

看着宋乔那付摇头尾巴晃的得意表情，我就像是吃了一只苍蝇一般恶心。于是，我再和他心不在焉地随意扯了几句闲淡之后便匆匆告别，彼此之间并没有留下任何的联系方式。

“这傻X是谁啊？”走了很远之后，贾方子才用鄙夷的语气向我发问。

“世界上那么多傻X，你有必要把他们一个个都弄清楚么？”我面无表情地说道，“就把他当成这世上万千傻X中的典型一员就行，或者抬举一点他，把他当成傻X中的战斗X也可以。”

CHAPTER 5

窗外的夜压抑得如同看不见底的深渊。半梦半醒之中，我看见爷爷的灵魂向我飘来。他带着微醺的表情向我微笑着，嘴里含糊不清地念叨着什么——爷爷就是这样的一个人，他酒量不大但却极爱喝酒，而且每次喝高之后都会不知疲倦地自言自语，仿佛是要一直要醉到梦里去。

爷爷那些类似于梦呓的醉话中时常会闪烁出一些朴素的真理。我记得他曾经说过：永远不要对自己的人生抱有过大的希望，因为往往一个看似不起眼的决定便会完全左右你今后的人生。到头来，当你发现自己被命运狠狠地忽悠了一把的时候，你只能苦笑着接受这一切。

他还说过：人活在世，永远都不要去轻易招惹是非，因为你所遇到的每一个人都有可能成为你人生中一道无法逃避的灾祸。

我从来都不会想到，选择这所大学来求学竟然会成为我们人生中最大的错误。正所谓女人是魔鬼，涉世未深的贾方子在尚且没有理解这一点的情况下便匆匆地坠入了情网，从而把我们两人都卷入了一场恐怖的巨大风波之中。这一次，我们全都在劫难逃。

如同悲剧般浓黑的夜里，我瞪大了双眼注视着面前的虚无。我想大哭一场但是却挤不出一滴眼泪，我想仰天长啸可是我却发不出一丝声音。大爷的，所谓真正的绝望，也许就应该是这个样子了吧。

CHAPTER 6

四年前夏末秋初的时节，我们被扯淡的宿命一脚踹进了大学的校门。由于所学的专业相同，贾方子便顺理成章地与我分到了同一间寝室，并且成为了睡在我上铺的兄弟。那个时候，我们寝室共有六人，除了我和贾方子之外，另外的四个哥们全部来自南方的同一个省份。正所谓他乡见老乡，两眼泪汪汪，四个老乡能够有缘在千里之外的城市里齐聚一室，自然是比什么都快乐。于是乎，四个哥们兴致勃勃地用家乡话大声地拉着家常，这让企图在炎热的中午安静睡上一觉的我颇为恼火。那些叽叽喳喳的方言如同千万根银针一样刺向我的鼓膜，让我恍惚感觉到爷爷的那些鸟又回到了我的身边——有关那些鸟往事勾起了我许多被轻视的悲惨回忆，这让我十分烦恼。

除此之外，同样的烦恼还出在课堂之上。在报考这所大学之前，我们根本不知道它乃是本省一所著名的贵族学校。在这所学校里，众多不学无术的官宦子弟和资本家狗崽子们欢聚一堂，而他们在我所就读的专业中自然也分布了不少。混蛋的老师们为了取悦这些比他们还要混蛋的贵族学生们，便屡屡诚心来找我们这些平民学生们的茬，而这也时常会逗得那些贵族学生们哄堂大笑。混账的老师和学生们联合起来，像毫无人性的野兽一样撕咬着我们的自尊。我们在不知所措中沉默着，并在这羞辱性的沉默中酝酿着一场强烈的爆发。

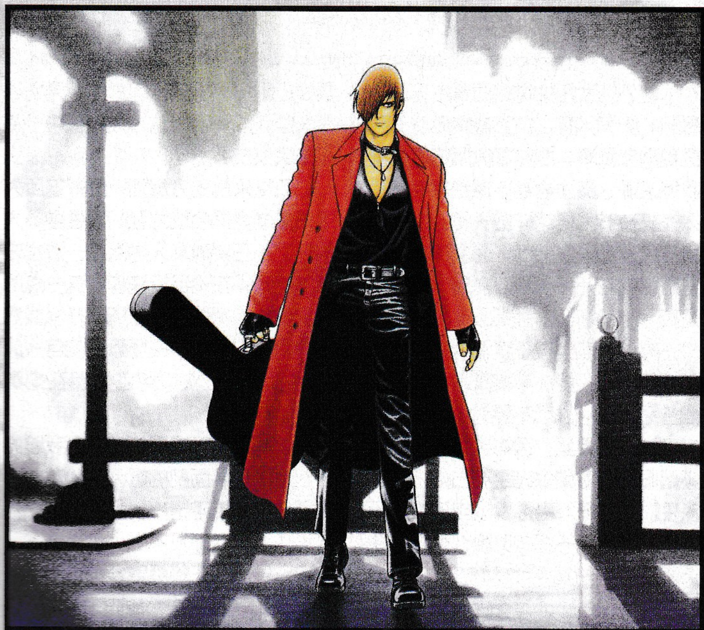
于是不久之后，我和贾方子便逃出了那间如同精神集中营一般的教室。我们又重新找到各自所熟悉的心灵避风港——在近半年的时间里，我坚硬的拳头砸断了无数自以为是的鼻梁，那些衣着光鲜的家伙们在我原始而暴戾的拳头面前根本不堪一击，他们死狗一般的求饶让我感到了自尊在我体内流动的快感。渐渐地，我成为了学校中近似于当年宋然那样的狠角色，无论走到哪里都会收获敬畏的目光。至于贾方子，他则在校东门旁的街机厅中得到了他想要的一切。他使用八神是所有对手心中的噩梦，在这半年的时间中，他战翻了校内无数声名显赫的《KOF》高手，并在校园BBS的格斗游戏板块中顺理成章地当上了版主，摇身一变成为了校园中无数格斗爱好者无比崇拜的精神图腾。



就这样，我和贾方子似乎又回到了高中时代那种熟悉的生活轨迹之中。我们躲在各自的小世界中尽情地品尝着自尊与自信的美妙感觉，就像是在做着一场永远也不远醒来的美梦。在那段时间里，我们丝毫没有考虑到未来将会怎样，"今朝有酒今朝醉，明朝没酒喝凉水"就是我们所遵循的生活格言。就这样，我们严重透支了属于未来的快乐，后来，当我们堕落糜烂但却又风平浪静的生活因为一个女人的出现而遭遇了巨大的波澜的时候，我们很快便成为了宿命的牺牲品。

CHAPTER 7

在食堂再次邂逅林潇潇的那一刻，我和贾方子的脸上在瞬间便爬满了不可思议的表情。高中在野狗帮里一起混的一个兄弟曾经跟我说过：姑娘们的发育是一件很恐怖的事情，因为你会发现她们原本就很有杀伤力的身体会变得令人更加无法抗拒，而林潇潇这四年里的变化则完全印证了这一点。那是在大二刚刚开学的某一天，那天中午，她就像是一轮夺目的太阳一般升起在食堂之中，与此同时，整个食堂男人的脑袋们也在瞬间全部幻化成了傻乎乎的向日葵，执著地朝着林潇潇移动的方向不停地变换着注视的角度。



"……刚才过去的那个，莫非就是林潇潇？"在沉默了良久之后，贾方子才带着一脸花痴的表情对我说道。他嘴里尚未来得及嚼碎的饭粒在我面前散发着油腻的光芒，让我感到了一阵强烈的恶心。

林潇潇为什么会出现在这座学校里？倘若她也在这里就读的话，那过去一整年的时间我们为什么又没能得到有关她的任何消息呢？你知道，在这个四处游走着花花公子的堕落学校中，一个美女的影响力是要比校长都大的。而像林潇潇这样的一个绝世美女，其知名度自然不应当比姚明刘翔之类的公众人物要逊色多少。那么，在过去的一年时间里，她究竟是如何能够保持如此的低调呢？

后来，我们从某些消息灵通人士那里得知了她的简单的近况——首次高考发挥严重失常，第二年在复读班再次奋战一年之后成绩依然不理想。走投无路的情况下，这个昔日剑指名校的优等生才不得已委身于我们这所不着调的大学之中，实在是十分遗憾。除此之外，据该消息灵通人士所称，林潇潇同学入学时间虽然只有短短的一个星期，然而终日围在其身边大献殷勤的男生却早已可以车载斗量。

"命运把她又一次推回到了我的身边，而我已经不再是曾经那个腼腆的小男孩儿了。这一次，我绝对不会再轻易放弃。"因为《KOF》而带来的自信，当时的贾方子坚信自己能够成功地由一名高打转职成一个情场高手。

"你的意思是，你打算去追林潇潇？"我平静地回应到，同时在心底发出了一声冷笑。

"说得没错！"贾方子狠命地拍了拍我的肩膀，"张渔，依你看，哥们儿这次大概能有几成胜算？"

我低头沉吟了一下，而后把十根手指全都摊开在了他的面前。

"够意思，竟然这么看好我。"贾方子见状立刻咧开嘴嘎嘎地笑了起来。

"别误会，我的意思是你十成没戏。"我毫不留情地解释道，"大哥，千万别被爱情和盲目的自信冲昏头脑。就像我除了打架之外什么都不会一样，你除了玩《KOF》之外也是什么都不会。清醒一下吧，你究竟有什么杀手锏能够抱得美人归呢？"

"……我还有一颗爱她的心。"一阵令人尴尬的沉默之后，贾方子才缓缓开口道，"我相信，在这个世界上没有人会比我更爱她了。"

"既然如此，那你保重。"我知道，对于一个被爱情冲昏头脑的情种来说，一切理性的劝说终究都会是徒劳的。

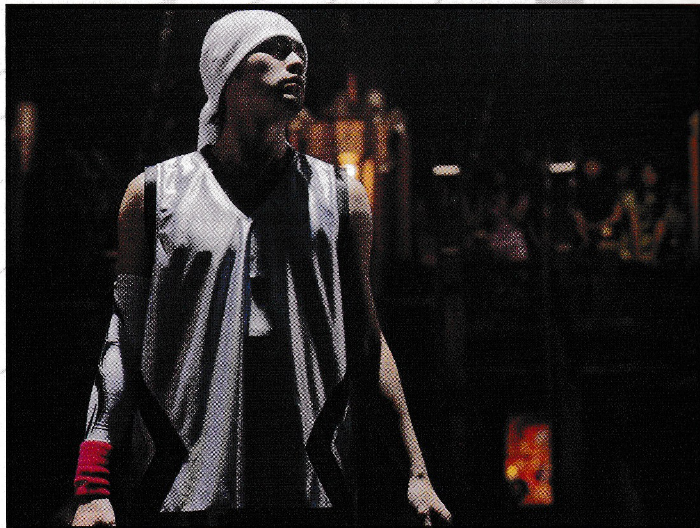
于是，在林潇潇重新来到我们面前之后，贾方子原本全部属于《KOF》的人生便出现了崭新的意义。为了赢得林潇潇的芳心，贾方子着实干出了不少令人感动的傻事。听说林潇潇喜欢周杰伦，他便一个人蜷缩在寝室中夜以继日地学唱着周杰伦的全部歌曲；听说林潇潇喜欢会打网球的运动形男生，他又在第一时间内跑到超市买下了一把颇为便宜的劣质网球拍，并且风雨无阻地在每天晚饭后跑到网球场上挥汗如雨地刻苦练习；听说林潇潇喜欢衣着时尚的男生，贾方子便几次三番地跑到了本地最大的批发市场之中，买下了数件假名牌以充门面……总而言之，他就像一个追求着胜利与荣誉的战士一般不计代价地追求着林潇潇，颇有一番不得佳人，毋宁死的慷慨气概。

面对贾方子汹涌的情感攻势，林潇潇始终表现得无动于衷。这个美丽的女人用沉默回敬了贾方子的热情与渴望——众所周知，姑娘们的沉默在爱情在爱情中所代表的含义不外乎有两种：其一是委婉的拒绝，其二则是鼓励式的默许。在这场根本不可能开始的爱情中，林潇潇的沉默所代表的含义很显然就是前者，然而不幸的是，已经全身心投入这场爱情游戏中的贾方子却把这沉默的意义错当成了后者，这实在是让人哭笑不得。

"林潇潇已经默许了我的追求。"一个闷热异常的午后，贾方子凑到我的面前微笑着说道，"现在万事俱备只欠东风，我准备周末的时候在她宿舍楼下的广场上搞一个求爱仪式。我坚信，我的真爱已经唾手可得了！"

我靠，肯定要出事儿——说实话，这便是我在听到贾方子求爱决定后的第一反应。而且不幸的是，我这个听上颇为丧气的预感终于还是在一周后成为了无比惨淡的现实。

贾方子策划了一场颇为浪漫的求爱仪式。他透支了两个月的饭费买下了无数的玫瑰和蜡烛，而且用了一整个下午将它们围成了一颗巨大的红心。那天的傍晚时分，贾方子亲手点燃了那些代表着真爱的蜡烛。而后，他从容地从背包中掏出了一个巨大的电喇叭，在众目睽睽之下忘情地向着林潇潇寝室所在的方位忘情地嚎了一首周董的名作《星晴》，其勇气实在令人佩服不已。



然而，正当贾方子深情款款地他唱到"手牵手一步两步三步四步望着天，看星星一颗两颗三颗四颗连成线"这一句的时候，一盆洗脚水却毫无征兆地从天而降，这道残酷而肮脏的水帘准确地砸在了蜡烛之上，在瞬间便将贾方子的真爱之火浇了一个透心凉。是时，贾方子大张着嘴看着眼前的一切，脸上的表情不可谓不迷茫。许久之后，他才缓缓地走到了那些被侮辱与被损害的玫瑰旁边，蹲下来将它们小心翼翼地捧入了自己的背包之中。而后，他面无表情地推开了围观的人群，像一只丧家之犬一般跌跌撞撞地离开了现场。

那天晚上，他在宿舍的楼顶上烧掉了那些已经不存在任何意义的玫瑰。我站在他的身旁，看着那些美丽的花瓣在火焰中渐渐地灰飞烟灭，心中也不禁滋生出了一丝悲哀。你也许不会知道，玫瑰花在火焰中燃烧的时候会产生一种特殊的味道，它既不是代表涅槃的香甜，也不是代表毁灭的恶臭，说到底，它就是玫瑰燃烧时的味道，我根本找不出任何的词语来形容它的独特。

"好奇特的味道。"我站在贾方子的身旁自语道。

"没错，淡淡的忧伤和淡淡的无奈交融在了一块。"贾方子目不转睛地注视着面前燃烧的火焰，"也许。这就是所谓的那种心碎的味道吧。"

CHAPTER 8

日出会让悲伤终结，然而，即便是再美好的阳光，恐怕也无法完全驱散隐藏在内心深处的一些阴霾。道德经中有名言曰：一生二、二生三，三生万物。就是这样，我们心中那些不愿再提及的惨淡往事其实一直都在不停地创造着分身，它们就像是一只热衷于分裂生殖的鞭毛虫一般，在很短的一段时间里便能够占据你全部的心灵。这样一来，那些往事对你的伤害便会不断加深，直到最终变成你心中一道永远都无法抹去的伤痕。

在贾方子被拒绝后的很短一段时间里，林潇潇的男朋友便浮出了水面。同样据某些消息灵通人士所言，林潇潇的男朋友乃一个名牌大学的优秀学生，外表高大英俊而且家境显赫，与林潇潇相配的确可称得上是郎才女貌……在洋洋洒洒地扯了一大堆废话之后，该消息灵通人士才带着欲说还休的神秘表情缓缓地说出了这个所谓"优秀得能让你们丫死去活来"的神秘男生的姓名。

下一秒钟，当那两个再熟悉不过的音节钻入我耳朵的时候，我在第一时间便产生了咬舌自尽的念头——这个世界真是太TM小了，你就是打死我也不会想到，宋乔这个王八蛋竟然会以这样的身分再次入侵进了我的生活之中。

"我靠，看来天下的好姑娘真是都是瞎了眼啊！"那天晚上，我们围坐在肮脏的小酒馆里专心致志地买醉。天可怜见的，贾方子的梦中情人竟然和我儿时最大的仇敌谈起了





恋爱，这个消息实在是令人太忧伤了。酒过三旬之后，喝高了的贾方子开始用自己的头使劲地撞击起了面前的桌子，砰砰作响、势大力沉、声声入耳。撞累了之后，他颓唐地倒在了桌子上，半翻着白眼有气无力地对我说道：“张渔，我想我已经有足够的能力去忘记她了。”

事实上，在那次醉酒之后，贾方子也确实努力采用了各种方式去忘记那个曾让他魂牵梦绕的女人。为了派遣心中挥之不去的寂寞，他甚至在冲动之下又四处借钱买下了一台二手的PS2。然而，由于始终凑不到足够的钱来买下一台电视，那台英雄无用武之地的PS2也只得默默地扔在衣柜上落灰。久而久之，它也就成为我们宿舍中一道被遗忘的风景。

两个月过后，在我看来，贾方子已经能够完全忘记那段伤痛的往事了。我们在聊天中有意无意提起林潇潇时候，贾方子脸上的表情不可谓不镇定。而且，就算偶尔在食堂与林潇潇不期而遇的时候，他也能够无比镇定地一笑而过了。

然而，直到一切发展到无法挽回的那一刻，我才发现自己错了。事实上，貌似洒脱的贾方子一直都没能把林潇潇赶出自己的内心半步。

傻冒啊，贾方子！你真TM是一个彻头彻尾、根正苗红、血统纯正的爱情大傻冒！我在心底悲愤地呐喊着，险些就落下泪来。



CHAPTER 9



俱往矣，那些我再也不想提及的往事让我感到了刺骨的恐惧；但是同时，它们也让我感到清醒异常。这样的矛盾感觉深深地折磨着我的心灵，它甚至使我一度体验到了万箭穿心般的痛苦。

我清楚地记得，那是大四开学后不久的某一天。那一天的下午，贾方子就像是中了五百万一样狂喜地跑到了我面前，在兴奋地喘了半天粗气之后，他才用一种无比沉醉的语气对我说道：“刚才，我在校门口碰上林潇潇。她拦住了我，吞吞吐吐地跟我说了几句话，而后便突然要求当我的女朋友了！”

“……发烧了吧哥们，这事儿不都过去两年多了么，你丫怎么又陷进去了？”在目瞪口呆了一阵之后，我才缓缓开口道。

“我靠，我对灯发誓我说的都是实话，”贾方子脸上幸福的表情溢于言表，“她说两年的时间里，她成长了很多，她现在已经完全知道她自己需要一份什么样的爱情了。”

“今天应该不是愚人节吧……”我低头沉吟道，“老贾，我觉得你还是先别被盲目的喜悦冲昏头脑为好，仔细分析分析，她的态度为什么毫无征兆地就来了个540度的大转弯呢？”

“愚人节个屁！分析个屁！”贾方子狠狠地朝地上啐了一口，“张渔，有件事可能你一直不知道——这两年的时间里，我每半个月都会给林潇潇写一封五千字以上的情书。很明显，她已经被我的诚心所感动了，所以才会弃暗投明，抛弃了那个傻X宋乔来到了我的怀抱之中。”

“……每半个月？五千字？”说实话，当时的我的确对这个隐藏了两年之久的事实表现出了相当的惊诧。我始终不能相信，对于一个曾用过着辱性的方式来拒绝自己真心的女人，贾方子竟然能够始终保持着锲而不舍的态度。为了这份虚无飘渺的爱情，他宁愿委曲求全，宁愿放弃自尊，宁愿沦为别人的笑柄。

“我什么都不说了，在谈恋爱的时候记得多长个心眼，这样倘若万一出现什么变故的话你也不会伤得太深。那么，祝你幸福。”我拍了拍贾方子的肩膀，一脸凝重地送上了我谨慎的祝福。

就这样，贾方子就像是一只不怕牺牲的飞蛾一般扑向了爱情这团诱人的烈火。贾方子是一个传统而拘谨的男人，他坚信柏拉图式的爱情才是爱情的真谛。于是，在短短三个月的时间里，我便数次看到了贾方子和林潇潇在校园中漫步的场景。贾方子总是在手舞足蹈地说着什么，而林潇潇也会在倾听时习惯性地报以淡淡的微笑。这样一幅温馨的场景，像极了所有爱情电影中场景中的的画卷。

暴风骤雨到来前的夜晚，贾方子在似睡非睡的状态下含糊地低吟道：“明天，我打算要牵她的手了。”他的低吟既像是在自言自语，又像是想要我们分享他的幸福。很显然，即便是在被睡神夺走意识的状态下，贾方子依然无法逃脱爱情的束缚。我甚至能够听出，就连他响亮的鼾声中也荡漾着甜蜜的味道。

我们谁都没有想到，仅仅是一夜过后，一直围绕在贾方子头顶打转的那个爱情小天使竟然毫无征兆地变得不知所踪了。取而代之的，则是一个面目可憎的魔鬼——是的，谁都能猜到，这个魔鬼的名字就叫做宋乔。那一天的清晨，这个魔鬼如同梦魇一般无声无息地摸到了我们寝室的门前，使出了吃奶的力气拍起了我们的房门。那震耳欲聋的恐怖声响很快把我们从貌似甜美的春梦中生生拽了出来，而床位靠门最近的我也只得骂骂咧咧地前去开门。

“你来干什么？”望着门前一脸严肃的宋乔，刚刚被吵醒、智商还没有恢复正常的我显然有些摸不着头脑。

宋乔并没有理会我的问题，他把我甩在身后，径直来到了贾方子的床位面前。一横一竖的两个男人在沉默地对视了数秒之后，宋乔才面无表情地说道：“你就是贾方子吧，我叫宋乔，感谢你这几个月来对林潇潇的照顾……”

“甭谢我。”贾方子带着一副嘲讽的表情打断了宋乔的话，“这本来就是我份内的事。”

“很好。”宋乔点了点头，“那么现在我告诉你，你的任务已经结束了。Understand？”

听到这句话，贾方子先是一愣，而后便哈哈大笑着掀开被子爬了起来。坐在上铺的他俯视着站在面前的昔日情敌，用一种无比轻蔑的语气朗声说道：“大哥，你丫脑袋是不是让猪给舔了？要不就是因为被甩没想开气得精神分裂了？这是你丫说了算的事儿么？”

“对不起，虽然这一点很残酷，但是我希望你还是能够接受这一现实。”宋乔的语气依然冰冷得可怕，“事实上，林潇潇之所以会主动要求和你在一起，仅仅是因为她想报复我一下而已。”

“哈哈哈，报复？那好，我倒想听听这个报复究竟是怎么回事。”贾方子的脸上依然挂着嘲讽的微笑。

“三个多月前，因为我和另外一个女生一起在外面逛街，醋意大发的她便跑到我的面前大闹了一通。”

宋乔继续讲述平静地讲述着，"于是，为了故意刺激我一下，他便主动和你谈起了恋爱。而这，就是事情的全部真相。"

"……别逗了，你以为我会相信你的鬼话吗？"贾方子又一次哈哈大笑起来，只不过这一次，他的笑声中似乎多出了一丝若有若无的恐惧。

"你相信也好，不信也罢。我今天之所以会大老远跑来告诉你这些，是因为这场闹剧已经结束了。"宋乔说，"我和潇潇现在已经和好了，而她也对自己欺骗你感情的行为感到十分内疚，她不好意思直接来向你道歉，因此在这里替她向你赔罪了……"

"闭嘴！"贾方子几乎是歇斯底里地打断了宋乔的话，"你别想骗我，你以为你用这种弱智的手段就可以把林潇潇从我手中抢走吗？我明确地告诉你，门儿都没有！你知道么，我这两年写给她的情书摞到一起都比你都高！而你呢，你能带给她这种持之以恒的感动吗？"

"哼哼，说真的，我真的不想刺激你。"宋乔摇了摇头说道，"你以为你那些傻乎乎的情书真的能够感动谁么？实话告诉你，这样的情书我们家潇潇几乎每天都能或多或少地收到几封。至于这些情书的下场么，有的在拆开后成为了那些女生茶余饭后解闷儿的段子，而有的则连拆都没拆便直接进了垃圾箱。总而言之，你无比看重的那些情书，说到底无非就是一堆废纸而已。"

"如果真的如你所说的话……那么，既然有这么多人孜孜不倦地追求着她，她又为什么会偏偏选择和我在一起来报复你呢？"贾方子依然在作着最后的垂死挣扎。

"你真的想知道答案？"那个时候，嘲讽的笑容已经完全转移到了宋乔的脸上。

"没错！"贾方子斩钉截铁地大吼了一声。

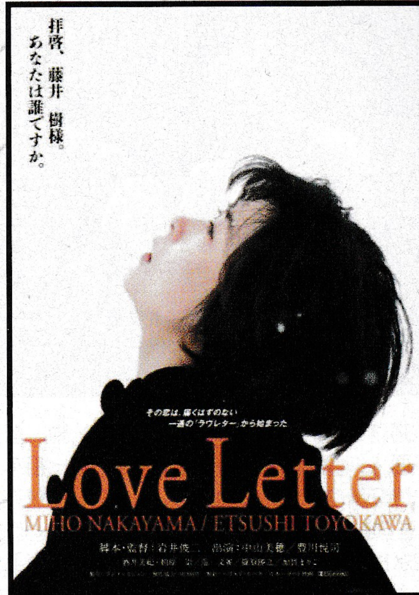
"那你可以用心想一想。"宋乔指了指自己的脑袋，一字一顿地说道，"倘若潇潇所挑选的假男友比我还要优秀的话，那么我心中自然不会产生任何的不平衡感——人往高处走嘛，面对这样的情况，我也只能得心甘情愿地退出她的生活。但是话又说回来的话，如果她所找的对象是一个远衰于我的男人的话，那就摆明了是对我的一种侮辱，进而就会让我在精神上感到备受折磨……嗨，总之说到底，这无非就是天真的小女生们惯用的爱情小花招罢了。"



"那么，你的意思是说……"贾方子的声音已经开始明显的颤抖起来。

"怎么，非得让我把话说这么明白不可么？"宋乔嗤笑了一声说道，"因为你是潇潇众多追求者里最衰的一个，因此她就把你当成了用来刺激我的最佳工具，仅此而已。倘若你还是不肯相信的话……"

宋乔的话音刚落，早已瘫软在床上的贾方子在瞬间便爆发出了一阵类似于野兽在严重受伤时所发出的嘶吼。我听得出来，那吼声中包含着太多太多罄竹难书的愤怒与悲伤——一个人只有在遭受了世界上最严重的伤害之后，才有可能会发出这样的吼声。我知道，贾方子的最后一道精神防线已经毫无悬念地沦陷了，他完全崩溃了。



"你要是还不信的话，这里还有潇潇给你写的一封道歉兼绝交信，你可以仔细看看是不是潇潇的笔迹。"宋乔往贾方子的床上扔了一张纸，而后便转身朝着我们寝室的大门走了过去。在走到门前的时候，他突然发现了那台被我们扔在角落落灰PS2，嗤笑了一声说道："莫非你们也喜欢玩这个？我那里还有一台别人送的丝缎银行货，反正放着也没什么用，你们如果要的话我就送给你们。"

我冷冷地盯着他，丝毫没有理会他的挑衅。

宋乔低头沉吟了一下，而后又回头看了看颓唐的贾方子，阴阳怪气地说道："实际上，追女人也和这游戏机是一样的道理，讲究一个货要对版。你身上哪点能超过我的，你倒是说说看？二手的水货主机，配个十几块钱的劣质仿造手柄就足够了，非要死乞白赖地配上一个行货手柄，这种事儿靠谱么？"

"……你站住，宋乔，你说谁是水货？"贾方子瞪着一双已经发红的眼睛紧盯着宋乔，他正在用尽全身力气努力搜索自己身上的优点，"至……至少，我在打《KOF》方面就要比你强的多。"贾方子几乎有些语无伦次。

"是么？正好我自认为自己的《KOF》水平也还算是不错，你要是肯赏脸的话，咱俩现在就去切磋切磋。"宋乔嗤笑了一声说道，"鼎苑大厦顶层的那个电玩大世界知道么？那儿的老板是我爸的铁哥们，咱就去那儿打，免费。"

"那好，我现在就跟你去！"贾方子恶狠狠地从牙缝中挤出了这句话，随后便迅速地穿好了衣服，一个鲤鱼打挺从床上蹦了下来。

"老贾，你千万别冲动！"我上前一把拉住了贾方子的胳膊。

"张渔，你给我放开。"贾方子恶狠狠地转头对我说道，"今天，谁要是拦着我我立马就跟谁翻脸，就连亲兄弟也不例外。"

CHAPTER 10

我无比孤独地站在清醒与幻梦的分界点上左右为难，我的梦境与现实紧紧地纠缠在了一起，这让我依旧痛苦万分。片刻之后，我的耳畔开始出现了开始不断回荡起了一种沉重响声，那是我越来越慢的心跳吗？还是贾方子身体坠地时所发出的钝响在我脑海中的不断反复？

三天后，我在医院里看到遍体鳞伤的贾方子，也知道了那场决斗的结果。贾方子那段所谓的"热恋"时间心思根本不在《KOF》上，再加上那天情绪激动，发挥失常也再所难免，但没想到他会输得那么惨。在用大门接二连三地将贾方子一挑仨之后，那个狗崽子便开始用各种阴阳怪气的字眼来羞辱贾方子——老贾虽然生性懦弱，但到底也算是一个血性男儿。受到如此奇耻大辱的他自然无法忍受，于是按捺不住心头的怒火，也和宋乔那个混蛋搞起了真人快打。然而鼎苑商厦的八楼毕竟是人家的地盘，他的拳头甚至还没碰到宋乔的衣服，几个看场子的痞子就把他按倒在地。这顿揍下了狠手，贾方子的头挨了几下，有点脑震荡，这两天吐了好几次。最让人无法接受的是他的左手被打断了，医生说就算治好了灵活性也会差很多，别说是打游戏了，就算是正常的生活今后都会受影响。昨天，警察已经来过了，他们说打伤贾方子的那个小混混已经抓到了——很显然，这里头没宋乔什么事儿。

贾方子的母亲筹医药费去了，





空荡荡的病房里只剩下了我和贾方子两人，我不知道说什么好，眼睛始终盯着他左手的石膏。

“原来，我真的只是个一无是处的水货而已。”几乎是过了一个世纪那么久，贾方子才用一种无比阴郁的语气缓缓说道。

“老贾，你TM说什么呢？”我的声音一下子便高了起来，“什么叫水货？什么叫一无是处？难道就因为宋乔那孙子一句混账话，你就真的自暴自弃了不成？”

贾方子哼笑了两声，随后是决堤般的痛哭，那种哭声甚是恐怖，就像食草动物在被大型食肉动物撕咬时所发出的最后悲鸣。

我再也忍受不了了，像一颗子弹一般冲出了医院。我拦下了一辆出租车，而后便随着它一起飞驰到了鼎苑大厦西面那一扇简陋的小门前。我点燃了一根烟，而后便静静蹲在那扇门前执著地守候起来。我在心里暗下了决心，一定要替贾方子出了这口恶气。

我执著地守候着，从正午时分一直等到了夕阳西下。我的直觉告诉我，宋乔那个混球是迟早会从这扇小门中走出来的，而事实最终也没有令我失望。在看到宋乔终于出现在门前的那一刻，我镇定地把手中的烟头扔到地上捻灭，而后脸上便露出了狰狞的表情。

不错，正所谓历史总是惊人的相似。就像多年以前的小学时代一样，这一次，我又一口气把他追出了两条街，并最终在一条死胡同中截断了他所有的退路。出乎我意料的是，在意识到自己无路可退之后，宋乔并没有像多年以前那样立刻服软——相反，他的脸上还浮现出了一丝轻蔑的微笑，这个反应不禁将我心头的怒火挑逗得愈发猛烈了起来。

宋乔用不屑一顾的语气说道：“我知道，你今天很想痛痛快快地打我一顿。没问题，我可以满足你的要求。但是你丫得弄清楚，用不了多久，我就能找人把我今天挨的这顿打加倍还给你。相信我，我完全有这个能力。”

听到宋乔这一段可笑的威胁，我的双拳不禁又捏得更紧了，暴力之箭已经置于弓弦之上，只等着爆发那一刻的到来。

“真的，张逾，我劝你还是算了吧，何必要给自己找麻烦呢？”宋乔手舞足蹈地继续着自己的高论，“你是无论如何也斗不过我的，你和那个贾方子一样，都只不过是自不量力的水货而已。这话你可能很难接受，但我说的确实是事实……”

我没有给他继续说下去的机会，我的拳头夹着风声迅猛地朝着他的鼻梁扑了过去。而后，我便听到了鼻软骨错位时所发出的独特声响——尽管这样的声响我已经听过了无数次，但是这一次它却给我带来了前所未有的欣慰感觉。

“以后，最好别再让我看见你这自以为是的臭脸。否则的话，我见你一次打你一次。”面对着捂着鼻子哭爹喊娘的宋乔，我轻蔑地朝着地上啐了一口，而后便转身趾高气扬地离开了那条小巷。

一个多钟头之后，怀着一种为朋友报仇成功的快感，我神清气爽地回到了学校。然而，这样的美好感觉并没有维持多久——那个时候，你就算打死我我也不会相信，从天堂到地狱的转换，有时只需一瞬间便能够完成。

当我正得意地哼着小曲在校园的林荫小道上徜徉的时候，突然便看到同寝的一个南方哥们像发疯了一般向我狂奔了过来。而后，我听到了一个令我万念俱灰的消息。

“张逾，我可算是找到你了，出大事了！”南方兄弟摇着我的肩膀瞪大了眼睛吼道，“贾方子在医院里跳楼了，现在好像已经不行了，警察正要找咱们了解情况呢！”

听到这个消息，我的眼前顿时划过了一道霹雳，而后，我的世界开始变得一片混沌。

CHAPTER 11

从派出所笔录出来的时候已经是深夜了，我怀着悲痛欲绝的心情，像一只毫无意识的蛔虫一般向着寝室的方向蠕动过去。那个时候，我对自己在离开病房时的草率恨之入骨。真的，我真是太弱智了，我怎么就会把失意到了极点、还有些神志不清的贾方子一个人撂在那里呢？可惜的是，我们的人生并不是RPG，不能大搞S/L大法。否则的话，我一定会把时光LOAD回我离开前的那一刹那，而后走到崩溃的贾方子面前，与他促膝长谈也好，与他静静地枯坐一天也好。总而言之，我愿不计一切代价最大限度地分担他的忧伤，用美好的未来截断他绝望的退路，用春天的阳光来遮住他眼中的耻辱。

然而这一切都已经不可能了。悲剧发生之后的几个晚上，我躺在床上辗转反侧彻夜难眠，贾方子的脸始终在我脑海中闪动着，那一副彻骨的忧伤表情让我感到心痛不已。是的，就像我在一开始便提到的那样，我已经无数次地梦到了自己手刃宋乔时的痛快场景。我想，当今天第一缕阳光将我唤醒之后，我便会着手将梦境转化为现实了。是的，在作出这个决定的时候，我的心中没有任何的紧张感觉。我知道，这一切都是我的宿命，我注定会踏上这条没有归途的终级复仇之路。

我没有食言，在一片微曦的晨光中，我从自己的抽屉中掏出了那把锋利的小刀，而后便镇定地走出了寝室。然而我没有想到的是，我的复仇之路在启程之时便遭遇了意想不到的困难——我看到，有几个彪形大汉正整齐地站在我的宿舍门口，拦住了我的去路——尽管已经事隔多年，我一眼就认了出来，那是我曾经的大哥，野狗帮的老大宋然。

“久违了，我的兄弟。”宋然走到了我的面前，不动声色地笑了笑。

“……大哥？”望着面前这张既熟悉又陌生的脸，我一时有些不知所措。

我们一起蹲在宿舍楼后面的上沉默地抽着烟——说实话，这幅场景与四年前帮派开集体会时几乎没有任何的差别，只不过在四年后的今天，一切都已经物是人非。我们就这样在烟雾中沉默着，直到许久之后，宋然才缓缓开口道：“兄弟，知道我们今天为什么来找你么？”

“不清楚。”我摇了摇头，“但是我知道，兄弟们一大早就跑过来找我，肯定不仅仅是为了叙旧这么简单。”

“聪明！”宋然呵呵地笑了起来，“不愧是上过大学的人，理解能





力就是强。"

"大哥过奖了，有什么事你就尽管直说，兄弟能帮上忙的一定尽力去帮。"我诚恳地说道。

"那好，我就挑明了说了。"宋然伸了个懒腰，"我们就是想让你稍微见点儿红而已。"

"……大哥能再说明白点儿么？"听到这句话，我顿时感到大惑不解。

"那就让我从头给你说起吧。"宋然苦笑了一下，"想当年哥儿几个刚放出来的时候，我们就像是一群过街老鼠一样人人喊打。那个时候，没有人愿意正眼看我们一眼，更别说给我们一个填饱肚子的饭碗了。就当哥儿几个几乎已经绝望的时候，一个夜总会的老板收留了我们。他请我们帮他看场子，给了我们一碗饭吃。总而言之，他就是我们的恩人……而这个夜总会的老板，就是宋乔的舅舅。"

听完这些话，我顿时有了一种头疼欲裂的感觉。一个在最近时常困扰着我的问题又一次在心中不停地回荡起来：为什么？这个世界为什么就这么小呢？

"我们老板听说他外甥被人打了，自然是十分愤怒。于是，他便派我们兄弟几个替他外甥报仇。"宋然叹了口气说道，"说实话，当听到我们要报仇的那个对象是你的时候，我确实也感到了左右为难。但是，出来混的人必须讲究一个知恩图报，所以，还希望你能够体谅一下兄弟们的难处。"

我还能说些什么呢？在听到这些话的时候，心乱如麻的我根本就不知道应该摆出怎样的表情。这个世界太小了，而我们的人生也过于幽默了。作为一个再普通不过的蝼蚁众生中的一员，我只能默默地接受命运强加给我的一切看似荒谬的经历。我呆呆地看着宋然，而后慢慢地抱着头蹲在了地上。再做好了最基本的防护手段之后，麻木的我缓缓开口道："……放心吧大哥，你们不用为难，尽管来吧。只要给我留一口气在，哥儿几个把我打成什么样我都认了。"

"好样的，够爷们儿！"宋然点了点头，而后便朝着身体四周作了个手势，"兄弟们，上吧。"

无数的拳脚像冰雹一样接连不断地砸在我的身上，然而我却丝毫也感觉不到任何疼痛的感觉。在这一段时间里，我经历了太多的悲欢离合，我的心累了，也已经彻底麻木了。我抱着头半跪在地上，像一尊受难者的雕像一般安静地接受着痛苦的洗礼。也不知道过了多久，那些暴风骤雨般的拳脚终于停止了，而我也像一摊烂泥一样颓然倒在了地上。我曾经的兄弟们都已经四散而去了，只剩下我一个人半死不活地倒在寂寞的深渊之中。初升的旭日将圣洁的光芒铺在我的身上，让我感到了久违的安详感觉。在一片混沌之中，我感到时光正在缓缓地倒流，那些鸡零狗碎的往事也一幕幕地划过了我的脑海。而后，回忆的画面彻底定格在了我和贾方子友谊萌芽的那个傍晚。我依稀记得那个时候，伤痕累累的我们一起躺在游戏厅后面的空地上，在愈发浓烈的夜色中有一搭没一搭地扯着闲淡——这个曾经无比熟悉的场景，现在已经恍若隔世。

"你知道这部作品为什么要叫《斩红郎无双剑》吗？因为《真侍魂》中惟一一个双刀流柳生十兵卫在这部作品中也被去掉了，所以这帮前来斩红郎的孙子们就没一个使用双剑的了。"

"你知道吗？我喜欢林潇潇。不，确切地说，我爱她。"

恍惚之中，贾方子的声音又一次在遥远天际响起，而我的泪水也终于在瞬间决堤。

CHAPTER 12

我是一名仇恨的守望者，在鼎苑商厦西门外那个肮脏的角落里，我已经蹲守了几个小时，眼中闪烁着野兽捕捉猎物时才有的凶光，也许再等上十分钟，我就会亲手结束宋乔可耻的一生，可那个人渣始终没有出现。恍然之间，我像是听到了警笛声由远而近地向我所在的方向飘来，虽然我知道这警笛此时并不是因为我呼啸的，可是我心中还是隐隐有了一丝紧张与惶恐——几个钟头之前，当满身伤痕的我重新从宿舍楼后面的空地上咬着牙站起来，并步履坚定地走向鼎苑大厦的那一刻起，我就已经意识到了自己将要面临的最终结局。

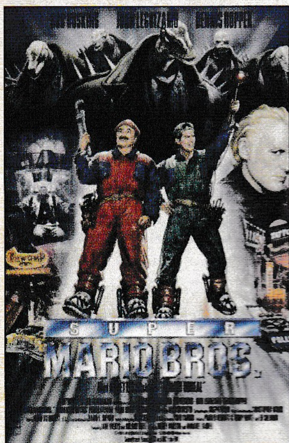
我不愿意像一般的杀人犯那样，要在接受漫长的审判程序之后才窝窝囊囊地死去。像我这样一个视自尊高于一切的人，即便是死，也要死得轰轰烈烈，死得天翻地覆。我会在戴上手铐之前就用那把锋利的水果刀顶住自己的腰部，而后毫无惧色地将它刺进了自己的身体。但此时此刻，阵阵袭来的倦意让我依然有活着的感觉。

我毕竟有好几天都没有睡过一个安稳觉了，在疲惫与朦胧之中，一阵阵的倦意开始如同海啸一般向我袭来。我感觉自己心灵中的阴晦与黑暗正在逐渐退散，取而代之的则是一片一望无垠的蓝色。我似乎是置身于一片软绵绵的沙滩之上，我的身边是大海，我的头顶是天空。是的，大海和天空都是蓝色的，蓝色中蕴含着无边的幸福。我太累了，我受够了尘世间的恩怨与纷扰，安静地睡一会儿便是我此刻最大的愿望。天空把我吞噬了，大海把我淹没了，我的四周全都是美丽的蓝色，它紧紧地拥抱着我，让我变得渐渐喘不过气来。我低头坐在硬邦邦的水泥地上，身体不由自主地地向前倾斜着。也许，再过不了多久，我就会像一摊烂泥一般颓然倒下，而我的复仇大计也将会被半路杀出的睡神彻底搅乱。不过幸运的是，就在我失去意识之前，我已经在小西门的背后看到了宋乔那张可耻的脸。我摇摇晃晃地站起身来，在摸了摸自己裤袋中的小刀后便微笑着向他走去。我知道，在做完我该做的一切之后，我就可以暂时放松心情，好好地睡上一觉。



大家的秘密花园

胜负师：在不久前制作完成的UCG E3合刊中，小编们在参与“大家的秘密花园”时可谓热情高涨，像纱迦、十六夜、邪魔天使等几位常年混迹于大小论坛、日美网站的兄弟，一口气就给了俺五六七八张美图，其他同事少的也提供了三四张，这有限的空间怎么放得下？当时我就说，这些图我先收着，相信它们很快就会迎来得见天日的那一刻，没想到这一天来得特别快，呵呵！这回的花园藏品风格多样，大家随心所欲地看看，能有逛花园时的心情那就再好不过了。





网友恶搞出来的《超级机器人大战αG》的游戏外包装，从构图到PS技术都制作得相当专业，搞不好会被国内的D商拿去造假，望众“机战犯”醒目。(笑)[D·S 提供]

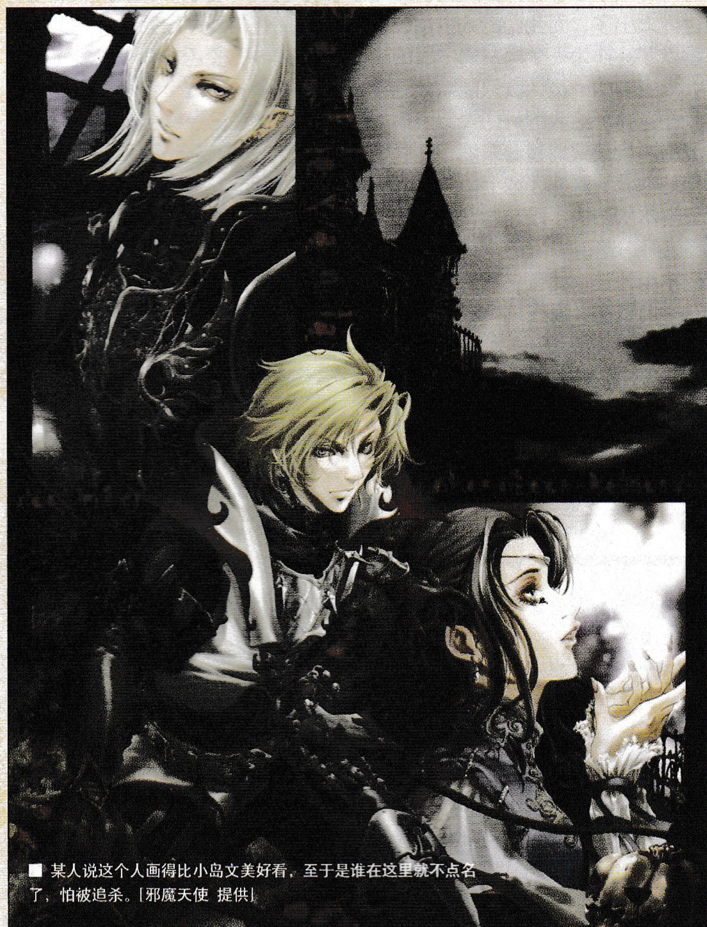
请允许我向各位推荐这部旷世巨作《超级宝仔兄弟》(港译)电影版。如果你有兴趣的话可以到网络搜索下载来浏览一下，但我觉得把它通篇看完是不可能的。[ACE飞行员 提供]



16用这张图做了很长一段时间的桌面，“画得不错”与“不像Dizzy”的评价比例为9:1。[十六夜 提供]

嗯，这是《三国志大战》最新推出的卡片……[火云 提供]





■ 某人说这个人画得比小岛文美好看，至于是谁在这里就不点名了，怕被追杀。[邪魔天使 提供]



日版《应援团》的美式COSPLAY，中间COS团长的大叔很有气势，而照片下方COS被欺负OL的姐姐也很神似。看来只要有“爱”就能突破国界！[胜负师 提供]



你不认识我了，我就是在「战神」中被那个奎托斯杀死的可怜巴巴的老船长啊。是华裔艺术家Louis Lu创造了我，他是「战神」首席角色建模师。[ACE飞行员 提供]





外国玩家恶搞的《24》MGS版图。值得一提的是杰克·鲍尔的脸也被处理成了多边形的。[纱迦 提供]

为啥不搞了呢？为啥不搞了……[十六夜 提供]



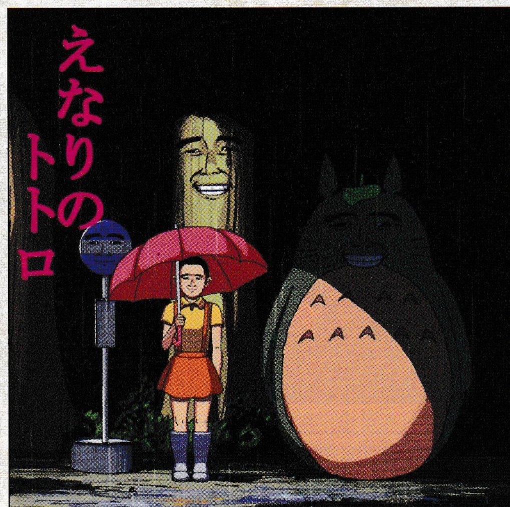
《恶魔城》电影版的概念图，看起来很抽象。[邪魔天使 提供]

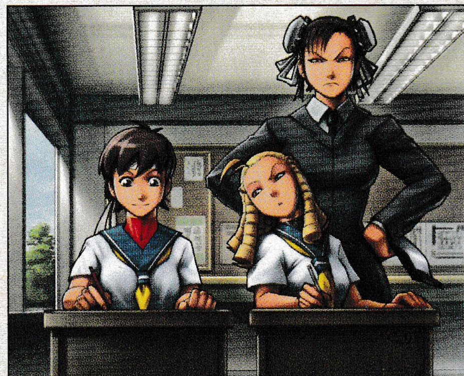


和游戏整体的风格比起来，这张壁纸给人的感觉总是怪怪的，各位玩家也和我有同感吗？[晴天 提供]



为了配合PS2上《OGS》，官方专门请人绘制了不少"有爱"的宣传图，不过很可惜，这张是惟一属于"全年龄"向的……[十六夜 提供]



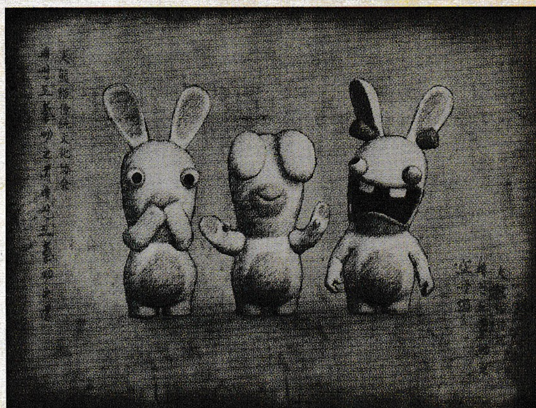


比较喜欢的一张同人图。和樱与神月比起来，果然春丽已经是大妈级的人物了……[纱迦 提供]

可怜的《龙猫》也被人恶心了一次，这位日本同人画手以恶搞名作为乐，不过他笔下的作品，恶心等级比恶搞等级高多了……各位对《龙猫》有爱的读者就一笑置之吧。[玛娜 提供]



非礼勿言，非礼勿视，非礼勿闻！这难道也是疯兔社会的规范？[胜负师 提供]



安田朗笔下的风来西林很有野性美。[邪魔天使 提供]



这是从「火影忍者：忍者的成长」第一段宣传片中截出来的图，发现片断居然没有给人物做眼球，让鸣人的样子看上去既滑稽又有点恐怖。[胜负师 提供]

鹭岛无烟太湖澄，海艺尊师沪深稳。
江湖漂泊远庙堂，不论苍生论鬼神。

不论苍生论鬼神

■文／lightbaby

壹 拿日美两边的顶级制作一比，就会发现日本的参赛作品简直就是网友自拍。

《鬼武者》系列是我最喜欢的日式ACT，没有之一；而《战神》及其续作则是我这十多年来难得有兴致通关的美式ACT。坦白说，我之前接触过的美式ACT也不算少，但都是浅尝辄止，无心细品。《凯恩的遗产：挑战》我只看了刊登在《PS2专辑Vol.2》上的剧情攻略；《分裂细胞》看朋友操纵着光头胡渣男在昏暗的车厢里转了十来分钟就催人家“换个好耍点的游戏嘛”；EA的《指环王》连出三代，钞票倒是赚得坛盈钵满，可人物动作始终没能做顺畅，被某网友评为“动作像业余动画片”；《波斯王子》解谜很有趣，然而战斗却无聊透顶，被骨灰玩家划到了“一个意大利大叔在该死的乌龟头上跳来跳去”的那一类；《杰克与达斯特》、《瑞奇与叮当》、《狡狐大冒险》……场景很精细，动作很有趣，配音很搞笑，可惜的是，我已不是那怀揣童梦的年纪了。就连《战神》，我都是在游戏发售两年后——确切地说是2007年5月16日——才将其通关的。由此可见，我对美式ACT果真没有爱。

而《战神》通关也是纯属偶然，2007年了，主机更新换代，大作青黄不接，有得吃就不错了，你丫还敢挑肥拣瘦？于是这《战神Ⅱ》就成了“山中无老虎，豹子称霸王”（论销量也只能算是豹子级别），还好这豹子长得挺剽悍的，比Koei那群土狼豺狗顺眼多了。《战神Ⅱ》你既然要玩，那前作总得先通了吧？调出两年前的存档一看——得，还在船上呢，连海蛇都没杀，这倒好，连前情回顾都省了。玩了三天两夜，海蛇宰了，铁牛拆了，阿瑞斯也插爆了，我靠着椅背吹着风扇边看通关动画边抽纸巾擦拭手柄上的冷汗，心说：“同样是宫殿，这《新鬼武者》的伏见城咋就整得这么破败凄冷呢？人家雅典城也是妖魔肆虐，血雨腥风，可音乐照样激昂雄壮，建筑依旧巍然耸立，哪像你这伏见城，到处都是残垣断壁，要是上了幻魔树，左右两边都是空空荡荡的，更显冷清，你让我们这些玩家怎么热血得起来嘛？《鬼武者3》的本能寺最终决战好歹还有震天杀声和翻腾火焰渲染下气氛呢。”



前些年网上流传着一篇文章，浅论美日影视文化之异同，文章说日本是个岛国，而相邻的几个国家呢，西边是中国，东边是美国，北边是俄罗斯，不管是谁，都比它大十几二十倍，而且都曾暴打过它，道格拉斯·麦克阿瑟还当过那里的太上皇，把日本人折腾得够呛，所以这个国家的



岛民心态（封闭、狭隘和自卑）就特别严重。这种心态反映到影视中，就是爱用室内场景，一扇纸格门，两张榻榻米，三面乌木墙，这景就算布完了。偶尔搬到室外，不是露天温泉，就是废弃野巷，而且这浴池还被篱笆围得挺严实，楼道里的灯光通常也不大明亮。就连背景音乐也只是开场时才播放，平常都是清风雅静的，这大概和日本人喜欢“悄悄地进村，打枪的不要”有些渊源。

人家老美可就不一样了，《古墓丽影》、《角斗士》、《黑客帝国》、《指环王》、《加勒比海盗》……制作经费越来越多，拍摄场景越来越大，这等规模，又岂是日本人的草台班子比得了的？当然这些钞票和布景也不是凭空掉下来的，关键是老美民风粗犷，喜欢玩大的，而且经济繁荣，外加地大物博，要钱有钱，要地有地，也玩得起大手笔，自然横扫全球票房。你拿两边的顶级制作一比，就会发现日本的参赛作品简直就是网友自拍。

影视作品如此，作为青少年文化重要组成部分的电视游戏就更不用说了。前些年日本那边还有个《莎木》敢跟老美叫板，没想到才出六章，就自宫了。日本人说：“没事儿，我们还有《潜龙谍影3》，小岛秀夫给我顶上！没错，我场景是没你宏大，构思也没你巧妙，但建模却比你精密，贴图更比你细致，也算打平了。”没想到《战神Ⅱ》一出，Konami的美工就败下阵来了，好在有老大压阵，Graphics虽然败了，但Gameplay和Value这两项还是稍胜一筹的，就连一向喜欢给美式游戏加点感情分的国外游戏网站Gamespot，也不得不承认《潜龙谍影3》的耐玩度是高那么一丁点儿。

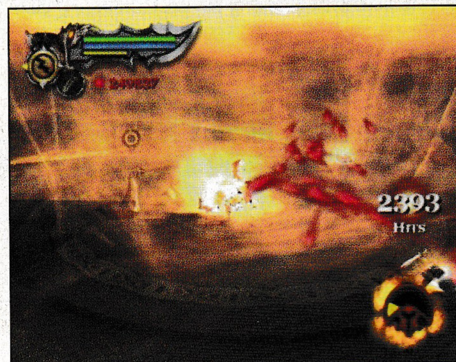
贰 《战神II》系统的变化只是个“1+0.1+0.1+……=2”的量变叠加过程。

虽然《战神Ⅱ》的Graphics与前作相比有着显著提升，足以将《新鬼武者》轰得支离破碎零落凋残的大魄力巨雄伟超华丽场景频繁出现，令我喜难自抑，赞叹不已，但Gameplay的进化却与之极不相称，仅仅是在前作的基础上吸收其他游戏的特色来进行糊裱式的增补——武器增加了，谜题变四维了，动作更丰富了，探索领域更复杂了，QTE使用更频繁了……然后呢？然后就没有“然后”了，等《战神Ⅲ》吧。所以在我看来，《战神Ⅱ》系统的变化只是量变而非质变，而在这个“1+0.1+0.1+……=2”的叠加过程中，一些经典游戏的原创要素就被《战神Ⅱ》的制作者借鉴过来了，比如“《鬼武者》系列”，所以我在玩《战神Ⅱ》时脑海里经常地涌出“似曾相识”的感觉。

印象最深刻的当数游戏界面左上角的能力计量表。《战神》那会儿是三条计量表，体力、魔力和经验值，颜色分别是绿蓝红，都是依靠同色的能量球来回复或增加。说是“ORB”，形态和移动方式其实更像是幽体，也难怪有网友在写《战神》攻略时特地注明这些能量球“俗称红魂/绿魂/蓝魂”。然而接触过“《鬼武者》系列”的玩家都知道这个系列的一大特色就是“吸魂”，黄魂补充体力、青魂回复鬼力、赤魂强化装备，后两种魂的功用与《战神》的同色能量球一模一样，三条计量表的排列方式也跟《战神》如出一辙。Studios Santa Monica那帮家伙可能也意识到这样搞是有些问题，于是在《战神Ⅱ》里把经验值那管计量表改成了时间暂停能力的刻度槽，黄青赤VS绿蓝黄，差异就很明显了。可惜事态并没有朝他们所期望的方向发展，因为他们还加入了黄魂，回复“泰坦之怒”的黄魂。

绿魂、青魂、赤魂、黄魂，这让你想起了什么？我想到的是Xbox的《幻魔鬼武者》，在那款游戏里，绿魂是用来发动“鬼之开放”的，也就是我们通常所说的“鬼武者变身”。集满五颗绿魂，按下白键，就能使用“鬼之开放”了，而绿魂的出现条件则是击打或斩杀敌人。怎么样？这“鬼之开放”跟“泰坦之怒”是不是很相似？虽说颜色不同，但是当玩过《幻魔鬼武者》的人看到四种颜色的能量球一股脑地朝奎托斯涌去的时候，想必也没有心思去辨别这点细微的差别了，反正都是绿蓝红黄。还好《鬼武者2》用紫魂的“鬼武者变身”取代了绿魂的“鬼之开放”，并将这一设定沿用至今，从而使得撞车强度有所减轻。但这并不意味着Studios Santa Monica那帮家伙就可以额手称庆了，因为即便是紫魂，也跟他们撇不清干系。





叁 一个不小心，两根香菇头同时按到……“老婆，快和牛魔王出来看上帝！”

《鬼武者3》对系列的一大贡献就是将“鬼武者变身”的时机交给玩家自行掌握，而不再像《鬼武者2》那样一旦集满五颗紫魂就强制发动。可惜竹内润和他的团队考虑得还是不够周全，发动的时机是由玩家决定了，那解除呢？还是老样子，用完为止。于是我就很不爽了，因为《鬼武者3》的白羽织有个特点，在角色彻底放松的情况下缓慢转动右摇杆，体力回复的速度会有显著提升，问题在于“鬼武者变身”的激活键也设在这根香菇上，要是玩家在转动它时不小心用力过猛，那就“哗”地一声。这时候咋办呢？要是身边有座破魔镜，或者不远处就是个剧情触发点，那恭喜你，还能保住四颗紫魂，不然就只有节哀了。

到了2006年，这个历史遗留问题还是没能得到彻底解决，还好制作者给出了个折中方案——玩家们不一定非要Save & Load或者触发剧情才能喊Cut，你只须切换个场景，或者引发个事件，角色就能恢复原状。这样一来，除了“鬼武侠”和魔空空间，以及强制的杂兵战，玩家都能够把心力的不必要损失降到最低点。惟一的副作用是有人——比如我——因此养成了用“鬼觉醒”强行突破扣血陷阱的不良习惯。比如第九话安土城天守的回旋刀轴，通过以后就会出现事件，“鬼觉醒”取消；还有就是第十二话的雷球回廊和第十五话的火球回廊，开着无敌外挂硬冲到底顺便开完宝箱，也就几秒钟时间，连闯三

关，毫发无伤，消耗掉的心力用一小瓶心药来补都嫌多。

有趣的是，2005年3月22日发售的《战神》也不能自行解除“众神之怒”，跟2004年2月26日发售的《鬼武者3》一样，耗光方休。我这几天正在玩GOD难度，中途也遇到了“白羽织”那样的烦恼。在打铁牛时，我既要用左摇杆控制角色移动，又要不时拨一下右摇杆躲避牛哥的热情拥抱，往往一个不小心，两根香菇头同时按到……“老婆，快和牛魔王出来看上帝！”有好几次眼看着就要把牛哥扒得精光了，却因为“众神之怒”提前发动而不得不重新来过，悲愤啊悲愤，郁闷啊郁闷，要是能及时解除变身，那厮早就变成烤全牛了。到了2006年1月26日，《新鬼武者》终于允许玩家有条件地决定“鬼觉醒”的解除时间了，于是在2007年3月13日发售的《战神Ⅱ》也“与时俱进”地增加了“泰坦之怒”的解除方法。这难道真的只是巧合吗？“三个字，我不信”。

“泰坦之怒”跟“众神之怒”还有个区别就是无须蓄满怒槽即可发动。我粗略测试了一下，怒槽对使用“泰坦之怒”的最低要求大概是1/3格。而《新鬼武者》的“鬼觉醒”也是心力值大于1280点时即可发动，不再像前作那样必须蓄满五颗紫魂或绿魂才能变身。

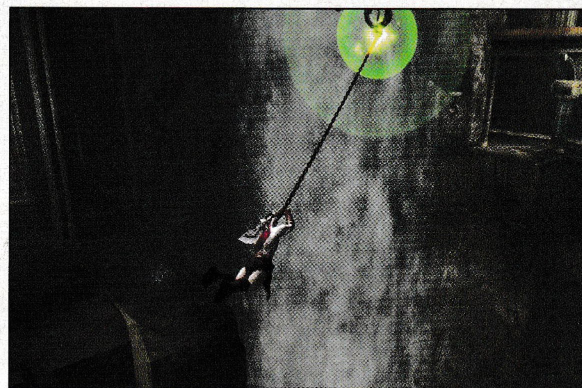
说到心力，我忽然想起《新鬼武者》以前的几作，不管是最强模式还是最强装备，都没有“绿/紫魂不减”这项通关奖励的，撑死了就是一“鬼力无限”，搞得玩家怨声载道。《新鬼武者》总算是顺应民意，加入了“龙神护符”套装，装备效果是心力不减，《战神Ⅱ》也照葫芦画瓢，加入了“普罗米修斯之壶”，二周目开启，效果也是怒槽不减。另外还有两只壶，“盖亚之壶”的开启效果是经验值10倍，而“奥林匹斯之壶”则是魔力不减，这两只壶在《新鬼武者》里也找得到相对应的装备品，分别是“试练之宝珠”和“鬼神首饰”套装，于是我不得不感叹道：“你们两家真有爱。”



肆 奎托斯利用荡索的时间差回避巨像攻击的战斗场景令我“哑然失笑”。

黄魂是《战神Ⅱ》新增的，变身状态解除也是，通关后继承更是前作根本就没考虑到的，而动作部分则增加了悬吊和荡索。今年年初看《战神Ⅱ》试玩影像时，奎托斯利用荡索的时间差回避巨像攻击的战斗场景令我“哑然失笑”，因为这和《鬼武者3》雅克篇的几场BOSS战实在太相似了。等我把《战神Ⅱ》通关以后才知道，原来在后面还有场BOSS战要借助荡索来回避。说实话，当我看到悬挂在女神御座上方的那几颗光球时，立马就猜到拉克西丝这臭婆娘肯定事先准备了大范围且无法防御的地面魔法来阴老子，就像《鬼武者3》里“独角仙”玛塞拉斯·极的轰雷震地波和“双头犬”卡特鲁德的冰封电锁阵那样。而结果正如我战前所预料的那样，拉克西丝无功而返，而奎托斯却毫发无伤。

除了战斗时利用时间差来回避敌人的攻击，荡索还有两个作用——穿越障碍和缩短路程，而这些作用，在《鬼武者3》里也早有体现，只是侧重点跟《战神Ⅱ》略有不同。《鬼武者3》对利用鬼萤躲避攻击和穿越障碍都很重视，在战斗舞台上方设置了鬼萤的BOSS战有四场，分别是比睿山琉璃堂对玛塞拉斯·极、海底神殿时空之间对卡特鲁德、安土城天守阁对玛塞拉斯·极和本能寺本堂对幻魔王信长，而雅克篇的BOSS战总共才七场，鬼萤出现的次数无论是绝对数量还是所占比例都远超《战神Ⅱ》。此外在雅克篇中利用鬼萤跨沟越壕翻墙上房的场合更是数不胜数，比睿山、界之町、海底神殿、修道院、琵琶湖、鬼屋敷、安土城……几乎每个舞台都有少则两三只多则七八只的鬼萤悬浮在空中，区域配置远比《战神Ⅱ》来得合理。而缩短路程这个作用在《战神Ⅱ》里的存在感其实很薄弱，在我印象中也就只有一两处能够利用荡索一下子越过原本需要游泳或者攀爬数秒才能通过的地带。当然《鬼武者3》也好不到哪里去，海底神殿有两处，修道院也有一处，都是解除障碍后顺手拉一下节省些往返时间，看来游戏厂商都不大喜欢“Time Attack”这种玩法（笑）。





《战神Ⅱ》里荡索的借力点是吊环，而在《鬼武者3》里则是鬼萤。事实上并非所有的鬼萤都老老实实安安静静地悬浮在空中静待雅克到来的，有的鬼萤被关在木箱里，而有些则为幻魔捕获，雅克必须打破木箱或击倒幻魔，鬼萤才会得到解放。海底神殿动力之间的那只鬼萤更离谱，居然说翅膀不见了，要玩家到2004年去找翅膀，再传送到1582年给它插上。《战神Ⅱ》里的吊环也挺能折腾，在罗德岛水道出现的那个吊环需要奎托斯扳下机关拉动绳索才会出现，泰坦洞窟里有好几个吊环要用“风之弓”射破木箱方能看见，水上庭园那五个吊环在升起支柱以后还得暂停时间才能顺利通过，丛林死亡高架通路那里甚至要吊环所附着的支架坍塌到一定高度后才会出现按键提示，整人的花样比《鬼武者3》还多。再加上摇荡的轨迹由平面变立体，悬空的时间亦可由玩家自行掌握，这《战神Ⅱ》的“荡索”系统倒也算得上是“青出于蓝而胜于蓝”了。

伍 打斗动作和辅助功能的相似度高达90%，雅典娜之刃跟炎蛇剑总算可以父子相认了。

吊环是悬挂在那里了，可奎托斯总得把链刃甩出去勾住它才飞得起来呀，就像雅克用软鞭缠住鬼萤那样，于是我就很怀疑Studios Santa Monica在为奎托斯设计武器时也受到了《鬼武者3》的启发。你看嘛，不管是混沌之刃还是雅典娜之刃，只有在QTE时奎托斯才会把它当短刀用，斩首剜眼捅肚皮插喉咙，贴身紧逼，迅猛利落，而平时不管是砍箱子还是勾吊环，都是先把链子放出去再说。单从打斗动作来看，链刃这种玩意儿其实更像咱们中国的绳镖，或者流星锤，特别是发动"泰坦之怒"时先按一下□键再摁住不放所使出的招式，我相信有不少玩家都在绳镖套路表演里看到过。查老爷子在《笑傲江湖》里把中国的冷兵器分作六大类，分别是刀、枪、剑、索、箭、鞭，"索"这一类就包括了长索、软鞭、绳镖、铁链、渔网、三节棍、链子枪和流星锤。其实蛇腹剑也算软兵器，比如《鬼武者3》里雅克用的炎蛇剑和幻魔王信长变身前用的左文字。



早先玩《战神》时我就觉得混沌之刃很像雅克的炎蛇剑了，移动、架构、防御和使用特殊功作（一闪和QTE）时是短兵器，按下□键和R1+○键就成了软兵器。当《战神Ⅱ》的第一个吊环施施然地出现在屏幕上时，我更是笑得直打跌，"这难道不是《鬼武者3》吗？这分明就是《鬼武者3》呀！"这下可好，打斗动作和辅助功能的相似度高达90%，雅典娜之刃跟炎蛇剑总算可以父子相认了。第一个吊环过了没多久就得到了奥林匹斯之剑，随手挥了挥，手感一般，再加上干掉巨像以后这把剑又被宙斯收回去了，确实没来得及留下什么深刻印象，暂且不提。干掉野蛮人首领后又得到了大锤子，我心说："我顶你个肺呀，这不就是土荒锤吗？"拿到命运之枪后我终于笑喷了——双刀、长枪、巨锤、大剑，《鬼武者2》一共就五把鬼之武器，你《战神Ⅱ》就拿了四把去，还真不把自个儿当外人。

可能有读者看到这里要问"《鬼武者2》里哪有什么双刀啊？风魔小太郎那两把狼牙苦无跟链刃是有点像，可那不是鬼之武器呀。"这就是您孤陋寡闻了，我说的双刀是指旋风丸，这玩意儿是一柄双刃，在《鬼武者 无赖传》里从握柄正中断开，变成了两把"真·旋风丸"，而明智左马介的疾风刀也被拆成了两把"真·疾风刀"，一把"真·旋风丸"和一把"真·疾风刀"就组成了宫本武藏的专用武器"凉风"。九年后"本能寺之变"爆发时，明智左马介手里的"真·疾风刀"又恢复了原样，这说明疾风刀是可以组装拆卸的。既然疾风刀能行，那旋风丸自然也没问题啦。



也许您会觉得这个解释有些牵强，那好吧，《鬼武者3》里的天双刃总是实打实的双刀吧？炎龙剑也是大剑吧？而且这炎龙剑跟奥林匹斯之剑一样，也是游戏序盘让你爽两把，切掉个BOSS就得缴回去，您要是想从头用到尾呀，二周目请。双刀、软鞭和大剑都有了，接下来是长枪，雅克的雷闪枪，两端开刃，跟你那命运之枪同一型号。最后是地轰斧，动作和手感跟前作的土荒锤有点细微差别，但拿来套你这个野蛮人之锤还是够用了。就连那奥林匹斯之剑强化到MAX后出现的冲击波，都是跟《新鬼武者》学的，不信的话你把结城秀康的鬼斩极文字调出来看看，同样是大剑，同样是最强武器，同样是攻击附带冲击波……嗯，Capcom第二开发部一定欠了Studios Santa Monica很多钱。

陆 非人者（鬼一族、泰坦一族和奥林匹斯众神）在下一盘很大的棋。



前文列举的这几项，什么界面啊变身啊荡索啊装备啊隐藏要素啊，都很直观，一般玩家随便玩玩都能发现端倪，稍作细想就能找出联系，接下来我要说的就有些隐晦了，对这两个系列缺乏热情的人是很难察觉的，那就是剧情。在《战神》系列里，奎托斯先是为了活命而自愿跪倒在阿瑞斯脚下，获得混沌之刃以后便迷失本性，肆意征战纵情杀戮奸淫掳掠恶贯满盈，直到妻儿倒在他眼前才幡然醒悟；然后被奥林匹斯众神所利用，去灭掉破坏安定团结和谐繁荣大好局面的"刺儿头"阿瑞斯；在《战神Ⅱ》里又被泰坦一族教唆着去撕咬自己以前的主子。就连他自己都曾对这种颠沛流离不断受人驱策的日子感到厌倦，"To what end？"盖亚倒是给了他答案，"The death of Zeus."可惜雅典娜代她老爹挨了一剑，所以奎托斯到现在还是被泰坦当枪使。虽然这杆枪刚刚救了他的主子，然而读者诸君可别忘喽，"乞丐中的霸啊～～主"也还是个乞丐，哪怕你的黄金碗底刻着"奉旨乞食"。

在"《鬼武者》系列"里，明智左马介被鬼一族授予"鬼之笼手"去搜救雪姬，代价就是消灭幻魔一族，没想到这任务一接就是三十多年，奖励物品就一只天狗萝莉，得不偿失。柳生十兵卫更惨，上至老爹，下至孙女，都是鬼一族的守门人兼清道夫，好不容易有个儿子摆脱了家族的宿命，却矫枉过正，沦为幻魔的走狗。雅克因为幻魔最高科学者基尔丹斯坦操作失误而被传送到1582年的日本比睿山，结果被集"冷·烂·欠·贱"于一身的鬼一族趁机要挟，"不搞翻信长就别想回家"。结城秀康倒是苗红根正，本身就是"黑之神"隔代大遗传的鬼族皇牌，既不是临阵签约的雇佣兵，也不是血统混杂的残次品，根本就不存在被鬼一族利用的问题，没想到最终战后还是被南光坊天海这只老狐狸给



斯众神）在下一盘很大的棋”，而人类就是任其摆布的车马相士，革命果实您就甭指望了，能分到点残羹冷炙就该感激涕零谢主隆恩了，否则下场就跟那个被宙斯钉死在广场中央的“斯巴达幽灵”一样。

与奎托斯相比，“《鬼武者》系列”的主角们运气还算不错，最起码鬼一族没有忽悠他们。左马介爆种插爆了幻魔王救出雪姬和梦丸；十兵卫报了族仇家恨，顺带给“北近江之鹰”戴了顶绿帽子；雅克也平安返回2004年的巴黎，妻儿团聚，共享天伦；就连最倒霉的“灰烬之苍鬼”，也只立了个衣冠冢，指不定哪天就诈尸了。而奎托斯呢，先是请求奥林匹斯众神帮他洗脑，忘掉惨痛的过去，可雅典娜这八婆却动辄顾左右而言他，说什么“我们会宽恕你的罪孽”，骗了奎托斯整整十年，插她一刀算是轻的。然而泰坦一族也不像什么善男信女，从《战神Ⅱ》里拉克西丝那句“看来你已经彻底被盖亚的谎言蒙蔽了”来看，估计奎托斯在《战神Ⅲ》还得被忽悠一次。说到盖亚，我忽然想起奎托斯被她救活那一幕：被盖亚唤醒的奎托斯悬浮在黑暗中，茫然地问道：“Who are you？”，盖亚现身，一张“土掉渣烧饼”缓慢地塞满了屏幕，在她身后还有四个面容模糊的巨大头颅，这一场景跟左马介从鬼一族那里获得鬼之笼手时何其相似——濒死垂危的主角在幽暗深渊里跟一群硕大头颅签订雇佣协议。呃，我觉得做游戏不能“战神”到这种地步……

算计了。用时政财经论坛眼下正流行的一句话来说就是“非人者（鬼一族、泰坦一族和奥林匹

沫 你没本事创新，又不甘心屈身在前人的阴影下，就多看看同时代的人是怎样做的。

身为“《鬼武者》系列”的狂热粉丝，看着Studios Santa Monica那帮家伙“巨细靡遗，大小通吃”地偷学了这么多独门秘技回去，俺这心里还真有些小疙瘩。《礼记·曲礼上》有云，“往而不来，非礼也；来而不往，亦非礼也。”，《诗经·大雅·抑》也说过，“投我以桃，报之以李”，美帝从你身上扒走了不少新鲜玩意儿，你就在一旁傻站着任由他们满载而归啊？我说你稻船敬二啥时候搞起“国际主义”来了？还是你觉得Capcom“物产丰盈，无所不有，原不藉外夷货物以通有无”（乾隆皇帝致英王乔治三世敕谕）？您要是真有这么牛叉儿，那“《鬼武者》系列”的销量也不应该每况愈下啊。人家大单采购还要吃点回扣呢，你前胸后腰都让人摸遍了还不趁机多开两瓶芝华士？

2005年3月上市的《战神》虽然酝酿得还不够成熟，雕琢得还不够精细，测试得还不够详尽，可好歹也有几处匠心独具惊才羡艳的闪光点，咋就不见你那2006年1月才上市的《新鬼武者》有所反应呢？看看那被称作“《鬼武者》系列”神髓所在的“一闪”系统被糟蹋成什么样子？看看那R1锁定时强制切换的追尾视角有多少玩家在痛骂狠批？看看那些原本就是滥竽充数偏生还要反复登场的废柴BOSS是多么地乏味无聊？大家都面临类似的难题，别人给出了解决方案，你却因为孤陋寡闻或者抱残守缺或者夜郎自大或者别的什么原因没能及时应用，致使游戏品质难尽人意，这是谁的过错？你没本事创新，又不甘心屈身在前人的阴影下，就多看看同时代的人是怎样做的。不要闭门造车，剑走偏锋，棋行险着，总好过舍难取易，随遇而安。

前段时间跟人讨论“《鬼武者》系列”，就有玩友说这个系列现在的处境就跟七年前的“《生化危机》系列”一样，到瓶颈了，很难再吸引到新的玩家了。战斗不能朝快节奏高对抗微操作的方向走，那是“《鬼泣》系列”的卖点，你朝那方面走就撞车了，Capcom的决策层不会允许你这样搞，而且你也撞不赢人家，七年的制作经验摆在那里。《怪物猎人》那条道也走不通，世界观不允许，都妖星降临魔王复活生灵涂炭满目疮痍了你还优哉游哉地拉怪刷宝？等编剧玩《脑力锻炼DS》玩到脑残以后再说吧。“一骑当千？”有《战国BASARA》了。“角色扮演？”《龙战士6》还没影儿呢。“把《鬼武者》做成射……射击游戏？”老子一板凳砸死你！于是一群动作爱好者就在游戏论坛上抱头托腮长吁短叹，想了半天都拿不出个解决方案，只好作鸟兽散。版主老大回产房陪老婆当模范丈夫，有人继续跟鬼佬连《战争机器》，有人抱着高档相机去照600青春美少女（哦！600，比斯巴达猛男还多一倍），没有老婆没有相机甚至连X360都没有的游戏撰稿人——也就是在下只好打开PS2接着玩《战神》……





捌 《鬼武者》的"一闪"不缺成熟系统，也不缺精确判定，缺的就是《战神》这种演出效果。

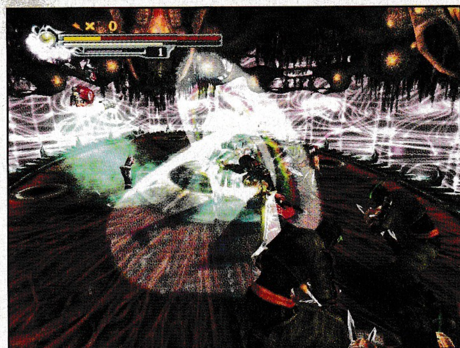


我们都知道《战神》是个很适合用来发泄的好游戏，既暴力又血腥，还加了那么一丁点儿色情作调料。我个人最喜欢的虐杀方式就是把低级刀兵和怪鸟撕成两半，其次是撞翻牛头怪和扭断蛇妖的脖子，当然钻到独眼巨大身后踢他的屁股也很有趣。虽然这些QTE动作都很模式化，但跟《新鬼武者》那种不管遇到的是什么敌人都先按△键再狂点□键的无聊打法比起来，投入感和爽快感都要强得多。在《新鬼武者》里，95%以上的敌人都能够用同样的打法解决，而且演出效果完全一样，白光一道，定格，白光一道，定格，白光白光白光，定格定格定格，我说你丫真不嫌闷啊？就连"一闪"系统最合理最完善的《鬼武者3》也是这样：一头链球怪低着脑袋撞过来了，"避·一闪"，白光一道，链球怪裂成碎片，没了；两只棒球Boy挥舞着狼牙棒包抄过来了，"弹·一闪"，白光一道，棒球小子裂成碎片，也没了；一大群刀足轻举着打刀冲过来了，"溜·一闪"，白光一道，再乘以N，刀足轻们裂成碎片，全都没了。"《战神》系列"的QTE对不同种类的敌人还有不同的击打动作呢，你《鬼武者》倒好，一视同仁啊。

其实"《战神》系列"的打击感跟"《鬼武者》系列"相比那真是判若云泥，敌人的攻击方式更是少得可怜，就连身为《战神》三大BOSS之一的海蛇都只有两种攻击方式——啃咬和咆哮，而作为终结技的QTE更是毫无技术含量可言，按键反应延迟一两秒都没关系，更别说《鬼武者》那种挑战人类反应速度极限的1/60秒了……可人家这游戏玩起来就是比你《鬼武者》爽啊。打击感差劲，靠招式数量弥补；BOSS设计偷懒，用嗜血残暴的QTE来满足玩家的施虐欲；QTE无脑，用按键节奏和随机改变来迫使你全神贯注无心旁骛。《鬼武者》的"一闪"不缺成熟系统，也不缺精确判定，缺的就是《战神》这种演出效果。就连《战国无双》在锷迫成功之后都有精彩的杀阵演出呢，你这"一闪"系统怎么就不能在玩家成功发动"一闪"以后在敌人上方弹出按键提示让鬼武者们以夸张而华丽的招式斩杀幻魔呢？

接下来我举一个例子来详细阐述我的想法。就拿《新鬼武者》来说吧，当玩家发动"一闪"时，不管面对的是什么样的杂兵，你所操纵的角色作出的动作都是一样的，然后敌人就边缓慢倒地边化作飞灰，如果"一闪"威力不足，他倒地后还会再爬起来，别提有多扫兴了，你以为是拍《喜剧之王》啊，"我不想死！"倘若加入了《战神》的QTE系统，"一闪"发动后让敌人陷入短时间的硬直状态，并在其头上出现按键提示，然后是利用硬直时间使用连招直接把敌人打爆，还是依照QTE提示使用特殊动作攻击敌人从而获得特定奖励，那就完全由玩家决定了。而QTE的输入次数，也可根据敌人的等级进行细分，反正就是不能给杂兵再从地上爬起来的机会。

低级的幻魔，当然是按准一次即可搞定：刀足轻，直接由胯到顶剖成两片儿；斧足轻，抢过它的大斧将其拦腰斩断，谁叫它腰细呢；枪足轻，一脚绊倒在地，拣起长枪，舞个枪花，再把它钉死在地上；弓足轻，抓住它的双脚抡几圈再甩出去撞个七零八落，反正它身上也没几两肉，女性角色也提得起。而中级幻魔，就得多按几次了，比如黄泉土龙，当它从地底钻出来时将其弹晕，然后扭断它的四只钻头，按一次，扭两只，四只钻头全部扭断后再扔到地上插一刀，三次按键，每次的键位都随机决定。还有死魔大筒，先把炮筒搬来垂直朝上，再踢它一脚，射出一枚炮弹后再把死魔大筒撞倒，令其双脚悬空躲避不得，被落下来的炮弹炸得粉身碎骨，而这也是三次按键。至于BOSS级的高等幻魔，即便全部按完，最好也只能扣掉其部分体力，太快玩死反倒没意思了。像克洛迪亚斯那只大蜈蚣，完全可以踩在它头上揪着两根触须像奎托斯玩铁牛那样玩它嘛，把它拽得头昏脑胀之后再拖着它去撞魔空石，还能引发点特殊事件，比如出现大量赤魂，或者掉落珍稀道具啥的，从而鼓励玩家在BOSS战时多使用"一闪"。



玖 他们宁肯在细节刻画和光影效果上花费更多的精力，也不打算把场景再做大些。



以往我们提到日本时都习惯在前面加个"小"字，去年年底写《帝国·斜阳》的时候我还特地去查了下日本的国土面积，发现其实日本在"富人俱乐部"里也不算小了，比英德意三国都要大些，比上虽不足，比下也有余了。所以日本人压根儿不觉得自己"小"，可就是这样一个幅员"辽阔"的"大"帝国，在人类建筑史上却没留下什么耀眼的印记，那些个自战国时代遗留下来的号称"难攻不落"的坚城，在中国人看来充其量就是一碉堡罢了。

我以前玩《鬼武者》时就挺纳闷的，"这哪能叫城啊？不就是一庄园吗？"在《鬼武者2》里稻叶山城改名叫作岐阜城，"西出岐山"的"岐"，"孔圣故里"的"阜"，名字倒是有内涵了，可楼还是那么矮，墙还是那么薄，折腾老半天，到头来还是一座破败大园子，全然没有幻魔巢穴的压迫感。乘舟渡海至鬼岛，推开那道大铁门时我还以为岛内的结构有多复杂呢。没想到就左右两翼上下两层，我说怎么整岛的鬼族就被幻魔界最强剑士"桃太郎"和他手下的鸡猿犬三幻魔给灭了呢，原来里面根本就塞不下几个人嘛。好不容易等到《鬼武者3》发售，"信长三部曲"要完结了，"Demon Siege"了，安土城也从天而降了，俺心情那个激动啊，"熬了四年，总算等到座天下名城了。"跑进天守阁一

看，雕栏玉砌，描金漆柱，黄澄澄的灯光打在滑溜溜的地板上直晃人眼，我心说“3D场景就是不一样，真牛叉儿”。存完档以后兴高采烈地往上冲，出升降梯后秒掉两只暗蜘蛛，再跑到屋檐上战翻玛塞拉斯·极绕到第三层，用鞭子调教完贝卡当娜再上楼触发剧情，没想到本多忠胜刚咽气那场景就跳到巴黎去了，等切换回来雅克都已经在本能寺外候着了。偌大一个安土城，可探索区域就只有五块，连《鬼武者2》的歧阜城都不如，我对稻船敬二手下的那帮关卡设计师真是彻底无语了。

有了“安土城”这支预防针，我对《新鬼武者》那虚张声势的“幻魔京最终战”自然也没抱多大期望，事实上之前那座佐和山城已经把我恶心得够呛了——那玩意儿连碉堡都算不上了，根本就是一座塔，而且每层都被分隔成狭长的几小块儿，别提有多压抑了。而伏见城的规模和格局也没有让我感到意外，远远望去很高大很雄伟，实际上只有两三层可供探索，好在每层的活动空间都不算小，跟安土城相比各有所长，就整体而言也不算开倒车。当然场景搭建没有进步并不意味着Capcom的技术力不行，《新鬼武者》的画面相对《鬼武者3》而言已经进步了不少，很多场景经常让我产生“这是静态背景”的错觉，个别无法调整视角的场景的建模和贴图的精细程度甚至连《战神 II》都望尘莫及，而问题也正出在这里——他们宁肯在细节刻画和光影效果上花费更多的精力，也不打算把场景再做大些。

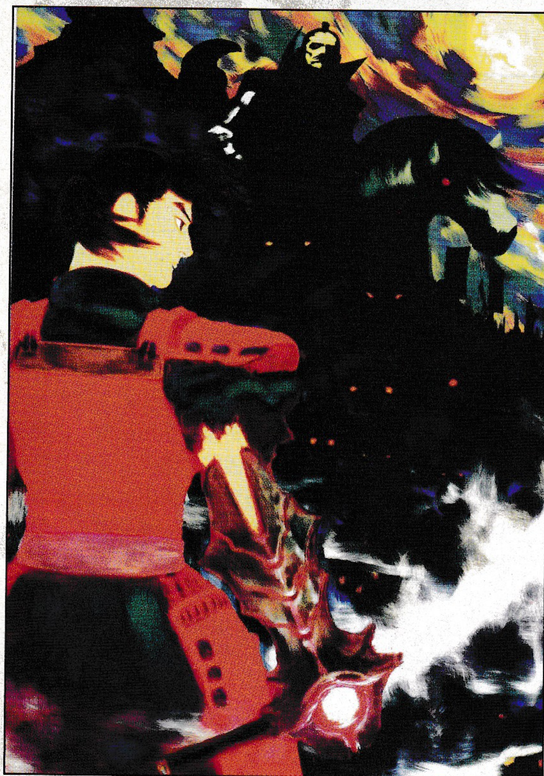
有人说Capcom是最不像日本厂商的日本厂商，但它终究还是家日本人创办日本人管理日本人经营的日本公司。国民性格早已融入DNA链，植根于灵魂的最深处，思维方式和行事作风不是那么容易就全盘西化的。所以就算拥有不亚于Studios Santa Monica的策划力和制作力，小野义德和他的团队还是没能在《新鬼武者》中表现出雄浑壮阔慷慨激昂的史诗感，真是浪费了精彩的剧本和煽情的旁白。像《鬼武者》这种类型的动作游戏其实并不适合像“《战神》系列”



那样将视角拉远以凸现场景的宽广深远，因为视角拉远后玩家就难以看清敌人的动作，那么发动“一闪”的时机自然也无从把握。但是《新鬼武者》却不存在这样的问题，因为它增加了无视敌人动作的“鬼战术·一闪”，而且一旦按下R1键，视角就会强行转到角色身后，所以视角就算拉得很远，也不会对玩家造成困扰。《新鬼武者》没能借助这两项新增要素向《战神》靠拢以寻求突破，令我不禁“扼腕叹息”。

拾 “不够好”就要想办法做到“足够好”，就要知耻而后勇，就要奋起直追……

ACT最大的乐趣是什么？我认为是战斗的爽快感。像《波斯王子》那种绝大多数时间都在攀岩跳跃荡索蹬墙的杂耍马戏大合集，我是不认那是动作游戏的发展方向。就像孔乙己虽然穿着长衫，也只能站在咸亨酒店的柜台外面和短衣帮一起就着盐煮笋或茴香豆喝四文钱一碗的黄酒那样。而且这种爽快感不应该是附着在新鲜感上的，也不应该是以侮辱玩家的智商为代价的，像《无双大蛇》那种“疯狗互咬”式的打斗风格，就曾被人轻蔑地称作“射击游戏”（谁先碰到对方谁就赢了）。一个真正的动作游戏爱好者，对“动作游戏”这一类型的评判标准，是与Light User有着巨大差异的，因为这类人对游戏的打击感、爽快感和成就感都有着很苛刻的要求，苛刻到Light User难以理解的地步。很多令Light User爱不释手寝食皆废的热门游戏，却在老玩家的圈子里被骂得狗血淋头弃如敝履，就是这个原因。



就拿去年大受好评的《战国BASARA 2》来说吧，连我在内的绝大多数玩家都认为这款游戏相对前作而言简直就是全面进化的诚意之作，飞跃幅度简直可与《真·三国无双2》相媲美。但是偏偏就有妖孽跳出来唱反调，说什么《战国BASARA 2》的BOSS不会放BASARA技了，玩家放BASARA技时BOSS也不晓得防御了，一对一的囚笼战也少了很多，打不赢就可以跑出来找葫芦饭团了，BOSS战越来越没意思了，“《战国BASARA》系列”在重蹈“《无双》系列”的覆辙了，叽哩呱啦说了一大堆，喷得我彻底无语了。为什么“无语”？因为人家说得对嘛，这些问题都是客观存在的，只是我以前未曾深究细想而已。既然有人指出来了，我总不能“选择性失明”吧，所以只能无言以对。连我这个自认还算得上是Core User的老游民都有被玩龄更老阅历更丰富对游戏品质有更高要求的老毒物训斥得臊眉搭眼欲辩无辞的时候，更别说那些不知轻重难辨对错却动辄振臂高呼“某某游戏是神作”的后生晚辈了。

“其实地上本没有路，走的人多了，也便成了路”，Core User也好，骨灰玩家也罢，皆是如此。试问谁不是从懵懂幼稚的愚昧时代蹒跚走来的？当然并非所有的Light User都有机会破蛹而出蜕变为Core User，但是每一个Core User都曾经是Light User。当一个Light User升级为Core User时，他的嘴巴就变刁了，眼力也变毒了。游戏厂商要想继续从他钱包里掏出钞票来，就得与时俱进推陈出新，在游戏设计上再多动些脑筋多费些心思，以满足玩家们日渐增长的品质需求，要不然就只能激流勇退，跑去骗那些Light User的钱，就像现在的Koei。

“《无双》系列”已经走上了“舍醋（CU）取卤（LU）”这条饮鸩止渴杀鸡取卵的不归路，而“《鬼武者》系列”还站在十字路口，不晓得将往何处去。毕竟这个系列也曾经辉煌过得意过，《鬼武者2》被Light User奉为经典，万众景仰颂声如潮，Core User的评价也是“二八开”；《鬼武者3》在动作游戏名作全面复兴的2004年也未显败迹不露颓势。可惜到了《新鬼武者》这一代，制作者的创新力度却跟不上玩家们的成长步伐了，也不知是“廉颇老矣，尚能饭否”，还是“我欲乘风归去，又恐琼楼玉宇，高处不胜寒”，反正销量是“冷冷清清，凄凄惨惨戚戚”，口碑也是“忍把浮名，换了浅斟低唱”。

平心而论，《新鬼武者》不是做得不好，只是做得不够好。“不够好”就要想办法做到“足够好”，就要知耻而后勇，就要奋起直追，就要拽住玩家的衣袖不松手。玩家不是慈善家，不会站在原地等你，更不会跑回来迁就你。Clover的解散就是个惨痛教训，现在我们都知道“想像力并不卖座”，同理，玩家情谊也不足以支撑一个系列。后继乏力的“《鬼武者》系列”必须尽快找到一台动力强劲的新引擎，才不会沦为“美好的回忆”，虽然“《战神》系列”的成功模式不一定能够被复制，但最起码他开创了一种新的思路，指出了前景光明的发展方向。假如Capcom第二开发部的游戏设计师们能够像他们的美国同行一样“无耻”和“贪婪”，那么“《鬼武者》系列”的新作无疑是非常值得期待的，哪怕它把发售平台定为Wii。

电影与游戏世界的 Level B

话说上个世纪30年代，大洋彼岸有一个名为美利坚的国家出了两件大事。第一，暴发了大规模的经济大萧条；第二，诞生了B级片。其中后者的意义尤为重大。B级片作为好莱坞电影中的一个重要组成部分，已经有70年的历史了，同时B级片也是那些低成本小制作差票房影片的统称，甚至还有人把这类影片称之为"烂片"。B级片与游戏这两个看似八杆子打不着的东西其实还有着千丝万缕的联系，要知后事如何且听笔者慢慢道来。

■文/阳光成员 董旭

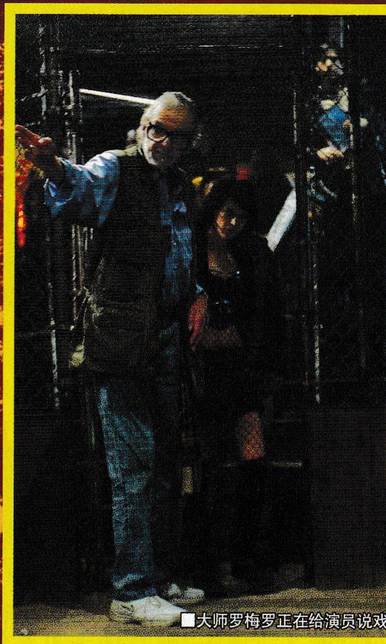


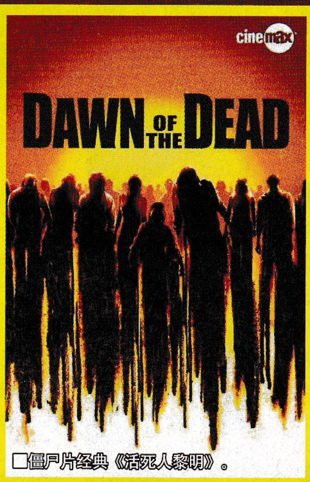
B级片 起源

虽然并非所有的B级片都是"烂片"，但大多数"烂片"都跟B级片脱不了干系，尽管在那个风雨飘摇的30年代B级片曾经风光无限过，尤其是在教育普及程度不高的南方地区，内容"粗俗"的B级片受到了前所未有的追捧，甚至可以独霸整个周末的放映档期。至于B级片这个名字也是源自当时影院别出心裁的放映形式。持续不断的经济大萧条犹如一记猛烈的重拳砸在了扶摇直上的电影业的脸上，每周观众人数减少了将近一半。为挽救濒临灭绝的电影市场，于是乎电影公司祭出了双片连映(double bill)这个杀手锏，就是一部大成本大制作的正片加一部小成本小制作的副片，花一张电影票的前可以看到两部电影对当时囊中羞涩的观众无疑有着巨大的吸引力，而后面的这个副片也就成了双片连映里的"Bottom of bill"，B级片这个名字也由此得来。

说到B级片的内容"粗俗"二字就足以概括其全部。暴力、恐怖与情色是永恒的主题共同组成了B级片里光怪陆离的世界。同时这些也是人性中最根深蒂固的东西，B级片正是满足了观众的这些需求所以才能够发展至今。在上世纪60～80年代B级片迎来了它的黄金时期，火爆异常的B级片午夜场、层出不穷的"佳片力作"、才华横溢的江湖才俊，使得B级片在好莱坞电影中占据了重要的一席之地。但是撇开这些不谈，从B级片诞生的那一刻起就注定了与"烂片"有着千丝万缕的联系，钱少、活多、人手不够几乎是每个B级片导演要去面对的问题，同时他还要去完成制片、编剧、音乐音效的工作，虽然他不是一个人在战斗，但是拍一部70分钟的电影并非寥寥数人可以胜任的，最后的劳动成果也只能是烂片一部，这也是情理之中意料之中的。残酷的现实并没有打消B级片工作者们的创作热情以及对电影梦想的那份执著，锲而不舍地走在B级片创作的大道上。其中一位活跃在三四十年代名为艾德・伍德的老前辈正是其中的佼佼者，此君有着极大的电影创作热情只可惜缺乏电影创作的天分，于是乎奋斗一生竟没拍出一部能看的影片(注意：不是烂片)此等壮举也可说是前无古人后无来者。正是有这位老前辈树立了榜样，使得后来的B级片导演增强了面对烂片的信心，于是在众多新老电影人的努力下B级片与烂片之间的等号也越拉越近。

罗梅罗、僵尸与僵尸游戏


■大师罗梅罗正在给演员说戏。



■僵尸片经典《活死人黎明》。

好吧，扯了这么半天闲话该抽出点时间谈点正事儿了。随着时代的发展科技的进步，我们所热爱的电子游戏也发生着日新月异的变化。尤其是在进入了以PlayStation为首的，高举32位伟大旗帜，以游戏电影化为指导思想的第一次次世代革命时期。3D技术的介入给游戏制作者插上了更多想象的翅膀，电影语言也逐渐成为游戏制作中不可或缺的技能。在那个时期AVG游戏成为了时代的宠儿，虽然在之前开山鼻祖《鬼屋魔影》的波澜不惊，鬼才作品《D之食卓》的昙花一现，后起之秀《生化危机》才真正算得上那个时代的救世主(《FF VII》属于“大片”级别，不在本文讨论范围之内)。说到《生化危机》不得不提到其制作人，日本中老年妇女的偶像，江湖人送外号“帅太郎”的三上真司。《生化危机》当年取得的辉煌成绩自不必说，单说此神作的创作灵感就是来自B级片史上不得不提的作品《活死人黎明》(Down of the dead)，此乃被誉为“僵尸之父”的B级片大师乔治·A·罗梅罗的“僵尸三部曲”的第二部。《活死人黎明》这部片子说的是全球爆发了不明原因的僵尸灾难，两名警察与两名电视台工作人员躲进一家超市避难的故事。以上就是1978年初版的内容，进入21世纪乔老爷子的这部经典又于2004年翻拍了一版，有兴趣的话大家可以找来看一下。

同“机器人统治者”阿西莫夫制定了“机器人三原则”一样，罗梅罗大师也颁布了对后人影响深远的“僵尸法典”。虽然大家可能都见到过，不过还是要在这里罗嗦一下。

第一条，僵尸由死人或是活人变成，一般没有任何意识和思考能力(僵尸还是有着人多力量大的意识，喜欢集团作战)；

第二条，僵尸以活人为食，能够本能地寻找并袭击活人(貌似嗅觉比较灵敏)；

第三条，僵尸传染性极强，被僵尸咬到或是其他形式的体液接触都会导致迅速尸变(片中的主要角色往往会变异得慢些)；

第四条，僵尸生命力旺盛且抗击打性强，一般只能破坏大脑和脊柱才能将其彻底消灭(这就可以解释为什么血腥的爆头场面会成为此类作品的“保留项目”)。

以上这部法典不仅影响了日后多如牛毛跟风制作，更是影响了“《生化危机》系列”的整体框架。想当初年轻的三上真司被1978年版的《活死人黎明》碰撞出了灵感的火花，突发奇想地发明了至人尸变的病毒，又凭空里造出了令人神往的“旅游胜地”浣熊镇，将正义的特警队员推到了茹毛饮血的僵尸的对立面，再配合上真人实拍的片头，一部“B级”味十足的游戏就此诞生了。尤其是病毒的出现很好地解释了僵尸变异的原因，这也算是“三上帅太郎”对《活死人黎明》中的一种延伸，虽然《活死人黎明》并没有提及僵尸变异的起因，但有一句话成为了影片的点睛之笔，那就是“地狱里都住满了，于是死人都爬上了地面”。试想一下面对突如其来的僵尸袭击，众人手忙脚乱不知所措，克里斯镇定自若甩出“地狱里都住满了”这句话，绝对可以成为与“回眸一笑的僵尸”比肩的“《生化危机》系列”中的经典。

无独有偶去年Capcom的X360动作大戏《丧尸围城》(Dead rising)对《活死人黎明》借鉴的痕迹就更为明显。故事发生的场所同样都是巨大的超市购物中心(英语里有个专有名词是“mall”)，内部结构自不必说，连建筑外形都一模一样，至此还无法表达制作人员对乔老爷子的如同连绵不绝、滔滔江水般的崇敬之情，还在游戏封面上注明了“本作品并未受乔治·A·罗梅罗指导”的字样，足见游戏制作人员的良苦用心，稻船敬二也变此跳进了僵尸的坑，游戏销量不俗，铁定是会有《丧尸围城2》的。同样是2006年，一部由Kuju Entertainment开发，Hip Games发行的游戏悄无声息的摆上了货架，游戏素质先不谈，单是游戏的名字就足以如雷贯耳绕梁三日，那就是《乔治·A·罗梅罗的死亡之城》！本作是以乔治·A·罗梅罗的“僵尸三部曲”为蓝本改编而成，故事上与原作没有关系基本算是原创，大体内容是五个幸存者逃到了一家兵工厂抵抗僵尸的故事。“兵工厂”与“僵尸”这两个词中暗示了一场疯狂的屠戮即将降临。顺带一提本作的续集也将于今年内发售，平台为P33以及X360，次世代平台上的出色的图像表现力定能让僵尸迷们大呼过瘾，届时将会在游戏中体验到如同影片般逼真生动的脑浆迸裂、断肢飞舞、肝肠涂地。不必惊讶B级片就是如此，用最简单最直接的方式来撩起观众嗜血的本性，在赤裸裸的血腥杀戮中B级片精神得到了升华。

僵尸作为B级片中一个经典的荧幕形象影响力是十分深远的，无论是恐怖类、科幻类、动作类影片或是游戏，缺少了僵尸就像春节缺少了春晚一样。尤其是在花样繁多的游戏中，没有了现实中拍摄影片所受到的种种限制，游戏开发者们可以尽其所能得去发掘僵尸元素的潜质，变态恶心都是家常便饭，能做到反人类的地步都是大有人在。铺天盖地血腥场面更是不在话下，例如小成本廉价游戏的典范《御姐武戏》，美女配僵尸大刀配血浆粗糙豪放的风格还真是有B级片的神韵。不过要说对血浆的表现最接近B级片的还要数《丧尸围城》，用四处喷溅的如同番茄酱般的粘稠液体来进行出血表现。真实性合理性先放在一边，事实上番茄酱一度成为B级片拍摄中必不可少的道具，限于制作经费



■高举僵尸大旗的《生化危机》已经走过了11个年头。

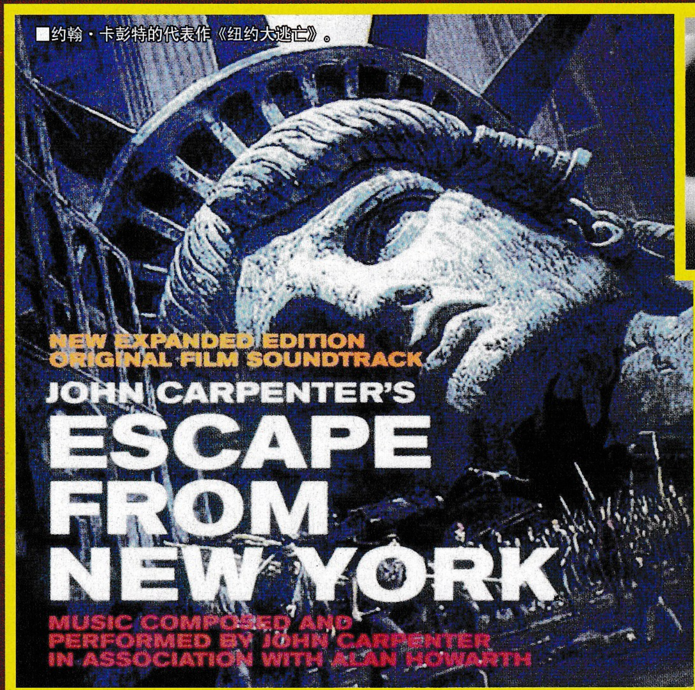
的窘迫这也是无奈的选择，而在僵尸片中出现最多的开膛破肚以及啃噬内脏的场面则更多的是用猪内脏来代替以增强影片真实感，在此不得不向扮演僵尸的演员们表示致敬，全身毁容性化妆不说，还要铆足全力扭曲四肢做出僵尸的招牌动作——抽风，更要命的是还得一边啃着腥臊难闻的猪大肠一边还要做出享受美味大餐的表情，此等敬业精神实在值得我们去学习，他们才是B级片世界里最可爱的人。


■影片中的超市。
■游戏中的超市。



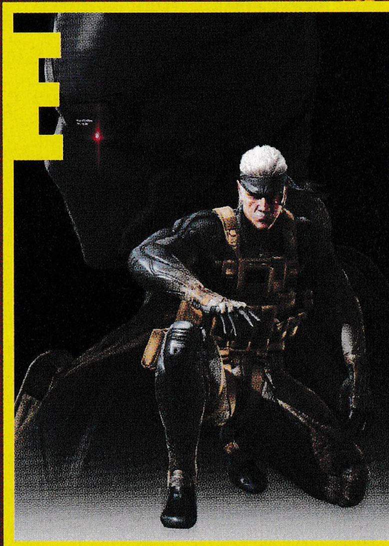
■僵尸游戏新贵《丧尸围城》

卡彭特、罗素与SNAKE



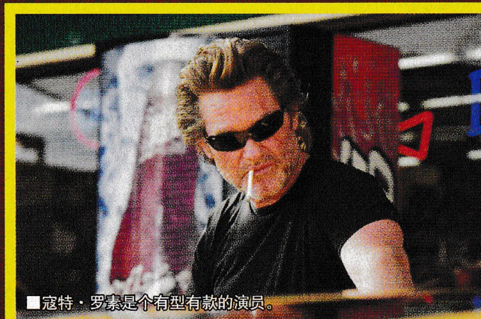
■约翰·卡彭特的代表作《纽约大逃亡》。


■左边这位就是卡老爷子。

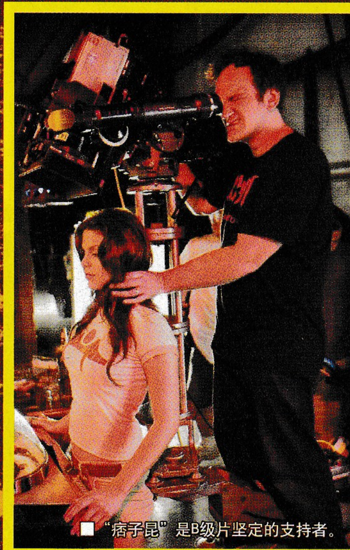


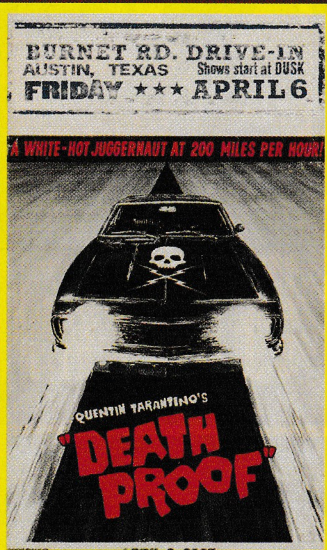
当然B级片的恐怖世界里并不只有僵尸，幽灵、吸血鬼、外星人同样有着很高的曝光率。其中就有一位精于此道的能与乔治·A·罗梅罗相提并论的B级片大师，那就是大明鼎鼎的约翰·卡彭特！出自其手的影片有《火星幽灵》、《V字特工队》、《魔童村》、《血溅13号警署》、《纽约大逃亡》等影片。《V字特工队》给笔者留下的印象很深（2005年由娜塔丽·波曼主演的《V字仇杀队》虽与本片有一字之差但内容相去甚远），本片讲述了一支吸血鬼剿杀小队惊险遭遇，故事比较离奇也比较另类，在同类吸血鬼影片中也算是独树一帜。《血溅13号警署》则是约翰·卡彭特早期的代表作，影片的摄影与剪辑都很有特色，对暴力更是有着歇斯底里的表现，在处理人物关系以及对持气氛方面更是手法纯熟。虽然影片当年并没有得到任何奖项的垂青，但在影迷中却有着很高的评价。顺带一提2005年的重拍版也在影迷们热烈的呼声中如期上映，取得了不错的票房成绩。而1981年的小成本惊悚科幻片《纽约大逃亡》应该是《潜龙谍影》的信徒们不可错过的影片，《纽约大逃亡》讲述了这样一个故事，在未来的1997年（相对1981年而言）纽约的犯罪率暴增至400%，为了不使情况恶化美国政府把纽约市隔离成了一座巨大的监狱，时隔不久总统的空军一号连同一卷重要的磁带不幸掉到了纽约市，于是戴罪立功的前特种部队成员Snake被派往前去营救总统（从这里可看出"《潜龙谍影》系列"的大概的故事框架），几经磨难Snake成功完成了任务并重获自由。在这里笔者要提醒大家由于年代久远以及影片制作成本低廉也许已经不合当代观众的口味，加之影片节奏缓慢风格压抑画面昏暗极大地考验了观众的抗催眠能力。但就是在这样一部影片中诞生了游戏史上最大的英雄Snake的原型，那就是片中由寇特·罗素（Kurt Russell）扮演Snake，原名是普林斯金（在印第安语中普林斯金也是蛇的意思），其中普林斯金还是《潜龙谍影2》中Snake假冒海豹突击队时用的名字，约翰·卡彭特对小岛秀夫的影响可见一斑。同时老约翰还是一个不折不扣地游戏迷，《DOOM3》和"《寂静岭》系列"都是老爷子的最爱，对"《潜龙谍影》系列"也是如痴如醉，在同"宅男"小岛的通信中对其也是不乏赞美之词。如今老约翰不仅与Titan Production合作进行《Psychopath》的电影与游戏的制作，还于2002年推出了其1982年导演的动作惊悚片《The Thing》（Snake的扮演者寇特·罗素也在片中饰演一角）的游戏版，2005年与VU Games公司签约成为惊悚FPS游戏《F.E.A.R》的代言人。相比之下乔治·A·罗梅罗在游戏上投入的热情就相对少些。《F.E.A.R》作为次世代游戏的先驱者之一很好地运用电影语言依靠写实的画面将恐怖的气氛表现得淋漓尽致，难怪会得到大师的交口称赞。

说到寇特·罗素此人也非同小可，以童星身分出道，1960年就与迪士尼公司签下10年的合约，年仅10岁就在猫王普莱斯利的影片《It Happened at the World's Fair》中担任一角。其后成为老约翰的御用演员，在B级片的圈子里多年的摸爬滚终于小有名气，其后在一些主流的商业大片中也有上佳的表现，如去年的灾难巨片《海神号》。当然寇特·罗素的演艺生涯最辉煌的时刻还是出演《纽约大逃亡》的Snake，至少在游戏迷的眼中是这样。寇特·罗素演出了Snake桀骜不驯酷劲十足的气质，而《潜龙谍影》游戏中的Snake也将寇特·罗素完美的复制下来，包括外形、性格以及烟不离口的习惯，惟一不同之处就是片中的Snake左眼是带眼罩的，游戏中的Snake双目健全，Big Boss瞎掉的是右眼，倒是《潜龙谍影2》里的Solidus Snake左眼带着眼罩，当然这些都可以当作是小岛秀夫对影片的致敬。


■寇特·罗素是个有型有款的演员。

磨坊电影、GTA与GTA LIKE


■ "痞子昆"是B级片坚定的支持者。




■在部分地区被禁的游戏《落水狗》。

今年年过半百的寇特·罗素依然活跃在荧幕上，被业界闻名的"痞子导演"昆汀·塔伦蒂诺拉下水，在痞子昆与罗伯特·罗德里格兹（两人简称罗昆）合作的《磨坊》（Grindhouse）之一的《死亡证据》中出演变态杀手"替身麦克"，一代荧幕英雄Snake就此陨落难免让人痛心疾首。抛开这些不谈《磨坊》本身就有着划时代的意义，在这部向上世纪七八十年代B级片致敬的影片中罗昆大玩暴力、恐怖、情色等B级片要素，粗糙的画面生硬的剪辑怪异的配乐忠实再现了B级片的神髓。而像成吨飞溅的血浆，漫天飞舞的断肢以及将M16步枪装在美女的断腿上，成就了电影史上最火爆的义肢，或是对汽车轧人场面赤裸裸的表现都是二人的拿手绝活。而罗昆二人不约而同的有着共同的精神偶像，那正是前文所提到的B级片大师乔治·A·罗梅罗和约翰·卡彭特。正是在共同志向的激励下两人携手战斗在当代B级片的前沿阵地，将B级片的精神发扬光大，而痞子昆更是被称为当代将B级片风格与主流大制作结合的最好的杂牌鬼才导演。去年9月份改编自痞子昆的处女作《落水狗》的游戏如期发售。本作由Eidos旗下的Volatile Games小组开发一款"GTA like"游戏，剧情忠实原著，更是大量引用了电影中的经典对白，玩家可扮演电影中的6大角色之一来进行游戏，作为"GTA like"游戏的招牌菜枪战、驾车部分也处理的不错，整体说来游戏的可玩性还是挺高的。《落水狗》能够在同时期的同题材游戏《教父》及《疤面煞星》的夹击下分得一杯羹，本身的素质也是令人信服的。当然人们对暴力的免疫力也是因人而异的，并不是所有人都能容忍痞子昆的电影暴力，电影《落水狗》过于宣扬暴力最终导致英国电影审查局的明令禁止，同样性质的游戏版也得到了一样的下场。而新西兰审查局也是不甘落后，对《落水狗》的电影及游戏双双出示了红牌。

说到"GTA like"游戏那就没有理由不提正统的"《GTA》系列"游戏，一个骨子里就铭刻着暴力因子的经典。而"《GTA》系列"的发行商Take-Two也是长年行走于剃刀边缘的老手，甚至可以这样说，凡是Take-Two发行的游戏都与17岁以下未成年人无缘，由其经手的游戏多数都顶着M级头衔游走于法律的边缘地带，泛滥的暴力与适量的情色以及无处不在的粗口脏话则是他们牟取暴利的卖点，这一点倒是与B级片的方针路线不谋而合。"《GTA》系列"的开发小组Rockstar绝对是一群嗜血暴徒外加电影发烧友的聚集地。由Take-Two接手的《GTA3》成了Rockstar点石成金的神来之笔，全3D的宏大世界生动逼真地暴力场面惊心动魄的枪战追车再加上好莱坞影星的精彩献声，使得本作以迅雷不及掩耳之势席卷了全球，缔造了新世纪的游戏"票房神话"，同时由于过于轻松自在的杀人越货打家劫舍的游戏氛围，大量的性暗示情节（就是游戏中提高体力上限的设定）加之现实中的玩家恶劣的"Cosplay"行为，直接把《GTA3》推上了社会舆论的风头浪尖，在骂声一片好评不断中"《GTA》系列"完成了从小作坊游戏到一线大作的加冕。

"《GTA》系列"对电影的模仿集中体现在大段的过场动画上，即时演算的画面虽然粗糙，但丰富的对话（"F"字母打头的单词出现频率超高）以及人物生动的动作完全可以弥补画面上的不足，手法娴熟的电影语言应用大大提高了过场动画的观赏性，正是有了这些铺垫才使得游戏中的流氓无赖们一个个变得有血有肉，无形中增强了游戏的真实感，玩家在游戏中体验到的不仅仅是暴力的宣泄，过度沉迷于暴力之中只会越发感到乏味无聊，一旦深入其中更多的感受到的是一种生活的气息，一种真实的黑帮生活这就是"《GTA》系列"长盛不衰的原因。从游戏中的重头戏暴力犯罪中更是能够看到同类型影片的影子，尤其是上世纪七八十年代全盛时期的B级片，粗糙生猛的暴力场面是此类型影片的标准配置，好莱坞电影史上的经典暴力场面也有不少出自于此，比如《邦尼与克莱德》里主角二人被扫射长达数分钟的慢镜场面影响了一大批日后的有为青年，所谓暴力美学的说法也是原自此片，这也是为什么Rockstar的B级片信徒们对那个时代情有独钟的原因。在游戏中玩家可以感受到强烈的时代感，游戏中的衣食住行都忠实地还原了那个时代的风采，浓浓的怀旧情绪轻而易举地俘获的大批影迷以及从那个时代过来的玩家的芳心。当然仅仅是模仿借鉴还不足以表达Rockstar制作人们的对那些流金岁月的崇敬，于是将当年心目中的神作改变成游戏也就自然而然的被提上日程。

1979年由沃尔特·希尔导演的B级片《战士帮》（The Warriors），当年在美国上映后引来了青少年的模仿造成多起流血事件造成了很大的社会反响，本片也成为了B级片史上颇具影响力的佳作。这部美国"古惑仔"影片讲述了一群名为"战士"（又译作勇士）的古惑仔，去参加帮派集会。帮派总领袖在主持大集会时中枪身亡，战士们被诬指为凶手，他们在归途中被各路人马拦截，引出连场恶斗的故事。事实上沃尔特·希尔以浪漫的手法处理现实的题材，特别是以瑰丽的美术设计来衬托粗暴的打斗场面，将暴力程度减低。这种另类的暴力表现形式却被Rockstar看中，2005年改编自《战士帮》的同名游戏发售。游戏类型自不必说，当然是Rockstar轻车熟路的"GTA式"的暴力犯罪。构架于电影原著世界观的原创剧情也算可圈可点，忠实再现了影片中穿着各式奇装异服



■《GTA》中扬溢着不少B级片的元素。

的帮派分子形象，关卡式的流程也有12个小时的游戏时间。游戏总的说来可算作是对电影的一种延伸，玩家要做的就是在在电影另类的暴力世界里像古惑仔一样去战斗，体验一下流氓的生活，而这正是游戏最引人入胜的地方。早晨起来去帮会基地报道，向前辈学几招干架的技巧然后去完成老大交待的任务，受伤了就找个偏僻的角落向穿着邋遢的颓废青年购买一些白色粉末回复体力(其实就是吸毒)，没钱了就到街上去淘金，偷两个汽车音响或是打劫几个遛弯的“钱袋”，遇到几个同行也免不了用拳头互相问候一下，完成任务后还能像“喷射小子”一样在对方领地留下记号，喷上“王二小到此一游”什么的，晚上还有丰富的夜生活，像打打群架什么的都是有益于身心健康的娱乐活动，第二天醒来用一种平静的心态看着镜子里起一块紫一块肿得跟猪头一样的脑袋，出门前在脸上贴上光荣的创可贴开始新一天的生活，这就是游戏的全部。

要说Rockstar极端暴力的登峰造极之作，那就非《侠盗猎魔》(Manhurt)莫属。这部关于主角James Earl Cash的暴力史一度在美国本土遭到禁卖，也不不少国家将其拒之门外，但游戏血性十足的风格正对了那些嗜血成性的玩家的口味，尤其是其中的一些虐杀手段，都是B级片中的一些经典再现，什么勒颈暴头之类的都是家常便饭。游戏的内容很简单，就是重复重复再重复的杀戮与被杀戮，故事情节单薄的像一张纸一样以微乎其微的存在感伴随左右。主角James Earl Cash被一名醉心于拍摄变态杀人小视频的导演从死刑犯的行刑事里弄出来，投身于这项变态血腥的演艺事业，几经磨难终于联手一名勇敢与正义的化身的女记者，一举捣毁了这个带有黑社会性质的犯罪团伙，为构建健康安宁的社会出了一把力。其实在之前有过这么一部题材类似的影片，那就是有阿诺德·斯瓦辛格州长1987年主演的《过关斩将》，只不过时代是在近未来，由杀人小视频变成了一档收视率颇高的综艺节目，当然节目内容还是杀人的现场直播。当然两者的暴力程度和真实感相去甚远，《侠盗猎魔》的年代背景设定在当代，所用的道具也都是些日常生活中的物品，一截电线一个塑料袋都能成为居家旅行杀人越货的称手兵器，虽然游戏后期还能得到诸如M16、沙漠之鹰之类强劲火力。但是千万不要以为手持金箍棒就能去打牛魔王，贸然持枪与敌人对射的结果就是可以提早看到Game Over的画面。Cash先生的抗击打能力与那帮丧心病狂暴徒明显不在一个级别，背后偷袭各个击破才是求生之道。

闷黑棍游戏中美名其曰暗杀，是市井流氓的惯用伎俩，但在这生死攸关的危难关头也顾不了那些了，躲在暗处伺机下手等到敌人转过身去那就意味着他已经放弃了生的权力，尾行上去按键虐杀一气呵成，为了不使玩家错过这个精彩时刻开发人员可以将施暴场面做成特写，在经过模仿摄像机画面的特出殊理将游戏的真实感大幅提升。当然极端的暴力要素只是游戏招揽玩家的一个噱头，真正深入到游戏里面那些变态刺激的暗杀就显得不那么吸引人了，相反游戏中极度压抑的气氛逐渐占据着玩家的内心，生命被视为草芥般的极度不尊敬使人不寒而栗，完成游戏的目的仅仅是为了能够尽快从这种黑暗中解脱，这也正是Rockstar的高明之处，将暴力作为催化剂是玩家能够在游戏中体会到更高层次上的东西，在游戏通关后还能有所思考这点也是其他“GTA like”游戏所难以企及的。另外游戏的主角也是一大亮点，纵观游戏全程这位貌似山姆·费舍尔的秃汉没有几句台词，除了死刑犯的身分外玩家对其一无所知，在游戏流程中杀掉了几百个流氓地痞、帮派分子、疯人院病人、警察、特种部队、保镖，外加一个猪头电锯杀人狂和一个变态导演后我们很难分清Cash与那些嗜血成性的暴徒们有什么区别，也许杀人狂原本就是Cash，原本就是游戏玩家自己。时隔数年，《侠盗猎魔》续作也在万众期待下隆重公布，就在发售日7月10日的前夕一条噩耗传来，本作被定为准成人游戏，为维护良好形象，索尼和任天堂立刻放出了逐客令，明令禁止本作在PS2及Wii上发售，正义的大不列颠王国再次站出来向《侠盗猎魔2》说不，Take-Two精心构建的凭此作狂收4000万的宏伟蓝图成了黄粱一梦，在其携《GTA4》以令诸侯的如日中天之时结结实实挨了当头一棒。好在离游戏发售日还有一段时间来亡羊补牢，不然我们也只能在糟粕云集的PC成人游戏中去寻找本作的身影了。


■变态的《侠盗猎魔》


■我叫帮☆战士帮

后记

以上就是笔者对B级片与借鉴B级片游戏的一些汇总，当然还有更多的此类游戏等待各位去发掘。在习惯程式化的好莱坞电影及量产化的游戏大作后，接触一下B级片或是尝试一部“B级片游戏”也是别有一番风味的。虽然B级片已经风光不再，兴盛于PS时代的AVG游戏也是江河日下。如今整个世界都像是被泡在散发着铜臭味的酱缸里，无论是电影业还是游戏业，极端的商业化带来的后果就是在自掘坟墓。进入2000年后好莱坞一直在萎靡不振，万般无奈之下只得翻开了“商业大片”这张底牌，大把大把的烧钱泛滥成灾的视觉没完没了的续集和翻拍，但凡是有利可图的影片都会按部就班地上演三部曲、四部曲……仅今年上半年就有三部大片的续作功德圆满。反观游戏业又当如何，这些年来一直在跟好莱坞叫板，随着制作技术的提高游戏画面的表现力的确提高了不少，当然开发费用也是打着滚儿得往上翻，但是这华丽的外衣下裹着的却是发霉的稻草，就像是穿着价钱不菲的妆裹下葬。进入次世代能玩到的游戏大多都是打打枪开开车之类的，续作超过两位数的顶着“白金殿堂”光圈的游戏也是不在少数，开发原创作品需要独自一人坚守温泉关的勇气。然而就是这样的次世代却被各大游戏厂商及主流媒体说成是游戏产业的复兴，还厚颜无耻的列举出各种数据来证明他们确实从玩家口袋里捞到了钱。

正当各大游戏厂商为了鸡毛蒜皮的蝇头小利拼得你死我活时，一台名为Wii的收割机有声有色的行驶在希望的田野上，在竞争对手的鄙视与不屑中快乐的数着源源不断的钞票。Wii的成功向世人发出这样一个暗示，复杂和繁琐游戏方式显得与时代严重脱节，人们需要的是简单的游戏单纯的娱乐。就像B级片一样总是能够触及到观众人性中最根深蒂固的东西，Wii的性质多少有些B级片的意味，在次世代的竞争中显得独树一帜。同样与主流的空洞浮华的好莱坞电影相比，污垢血腥的B级片毫不遮掩的展示着自己的兴趣品味，在这个假惺惺的世界里，显得是那么的勇敢和单纯。


■从前难登大雅的B级片如今的生命力却异常强大。

小编与上帝

《游戏·人》第24辑 读者调查

1. 请问您对"游人小说"栏目有什么看法？什么样的小说风格是你所喜欢的？
2. 您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
3. 您对本辑的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？
4. 您对本辑的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
5. 请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！



="没去过E3不知道英语差，没去过TGS不知道日语差，没去过ChinaJoy不知道身体差——里面人山人海地能挤死人……"某位有幸参加过这三大展会的同事如此总结道。

=《变形金刚》电影果然引起了轰动，早先那些光看静止图片时觉得造型诡异的机械设定在电影里活动起来时感觉完全判若云泥。反正，编辑部首映团十余人是完全被震撼了，影片结束后依然不停地起劲鼓掌，结果招来电视台的记者MM现场采访……呃，如果各位读者有幸在电视画面上见到一群在影院散场后还兴奋得双眼放光地接受采访的OTAKU，那应该就是我们吧……

="这哪里是游戏机？我分明是在家里养了一大爷！"某读者的X360三红数次返修未果后，悲愤之余作此评价。今年夏天貌似是X360三红的高发周期，编辑部的几个X360机主每天的问候语现在基本已经都改为"今天你见红了没有？"

=编甲："听说你哥哥在国家队踢球？"编乙："你哥哥才在国家队踢球！你全家都在国家队踢球！"

惠州 杨平乐： 第23辑的《游戏·人》很能抓住近段时间的热点，有刚刚热映的《蜘蛛侠》，有因"战神热"而讲述的《斯巴达战魂史》，还有从弗吉尼亚理工大学传出的枪声，使我们再一次关注游戏分级制度，当然还有儿童节的到来，又使我们缅怀逝去的童梦。这当然很好，让人有阅读的动力，但是很快地看完后就会出现无东西可看了的感觉。或许你们忘了，《游戏·人》与别的游戏杂志不一样的地方就是她不需要时效性，可读性才是她的根本，这就说到了出刊频率的问题，许多人都觉得太快了，没必要定死在两月一辑。我更愿意她不定期地出现，给我更多的惊喜，大度的男孩子是很愿意等待出门前女孩子精心打扮的。

感谢这位大度帅哥的热心支持(笑)，不过从上辑调查的读者反馈来看，大部分读者还是很赞同两月一辑这个出刊频率的，看来我们还要继续执行一段时期。不过本期在制作过程中确实由于某些特别因素而使上市日期略推迟了些，还请大家万勿见怪。

长沙 夏羽： 小编好，你们的杂志我都有，至于《游戏·人》我肯定她的销量是最惨的，FANS是最少的，在一个人玩游戏卡住时他会立即买下一本UCG恶补攻略，但什么人什么时候会对《游戏·人》有这么大的需求呢？大概只有急切知道自己中奖与否的人，不过那也不必买下，翻一下就可以了。但攻略的话想找哪都有，真有心情想看些有味道的东西可不是随便找得来的。在这个恶搞成风，浮华成灾的年代，《游戏·人》带来的东西是任何东西也无法替代的。

依您说来，看来今后我们要告诫书商严防有人在路边"霸王看"了，如此定能销量大增！(笑)其实诚如您所见，《游戏·人》的销量确实不高，但也还不至于到"惨"的地步，相对于那些大起大落昙花一现的快餐类杂志而言，《游戏·人》的脚步无疑是稳固而又坚定的。没错，之所以许多读者朋友会一直选择她，正是因为她体现的是游戏人们的心情味道。下期，将是《游戏·人》创刊五周年纪念号，届时让我们共同见证这些年来的风风雨雨吧。

昆明 马克： 对23辑的封面不满意，如果把那个MM拿掉，全部以黑色为基调就好了。赠品也不喜欢，没有什么实用价值，现在正是天气热的时候，我想如果送扇子的话，或许会更好些，你们说呢？



▲其实上辑封面的模特原型是这个……

全部以黑色为基调……那就不是《游戏·人》了，而是某本能用来进行高智商犯罪的东西……扇子我们曾经送过几次，但限于赠品成本所限，一直饱受质量问题困扰，故此现在暂且搁置了这个赠品计划，还请大家见谅。

hirohero： 最近的趣事是一台PSP+《DJMAX便携版2》让我们众乐乐。由于没有太多时间玩，我们都是菜鸟一群，连4B的Lv.12都很难过，于是我们发明乐"一机二人乐"的方法，一个人负责左、上和摇杆，一人负责△、○和×，并把通过后的准确率称为二人的"同步率"，大伙都乐在其中嘛。我们常感叹一个人玩的话该有多可怕……记得大约一年前某期《游戏·人》赠送的2CD内容便是《DJMAX》，可那时因为对该游戏不感兴趣，而且对韩国极度反感，所以那期没有买，现在才后悔了。现在《游戏·人》的1CD也没可能送那么多《DJMAX2》的曲目了吧？唉！不知那期《游戏·人》是第几期呢？

游戏人召集令

下辑将是《游戏·人》五周年特别纪念号，我们特在此向广大读者诚征"五周年寄语"，内容则为您一直以来与《游戏·人》之间发生的有趣故事或生活感悟，本寄语体裁不限，字数不限。这些寄语将被我们选录入书中刊载，还请大家多多开动脑筋，拿起笔(或键盘)来抒发自己对《游戏·人》的独特情感吧！请注意，寄语获选刊载者将收到我们送出的特别奖品哦！(请务必留下详细的地址、邮编与真实姓名)

首先想说一下：4B的Lv.12已经是很难的曲目了，如果你不抱着"小P按碎但无妨"的大无畏牺牲精神，那么打不过去也是情有可原的(之前我玩6B高难度曲目时曾数次被路过的同事以为我是在拆机器……)，不过你们发明的"一机二人乐"的方法嘛……恐怕会被班上的女同学怀疑你们几个大男生有断背之嫌哦……犹记得某次郊游时我和《游戏城寨》的风间仁拿着PSP对战《街霸方块》(一机对战)，结果就被某美编MM以异样的眼神鄙视……咳咳，言归正传，您要的《DJMAX》音乐CD在第16辑《游戏·人》上，不过那个是单CD，可不是双CD哦。



▲两个MM来练习"同步率"还算可爱，至于两个男生就……

上海 朱毅： 比较有感触的是《猎人与好狐狸》，我也曾经有一段时间背着父母打游戏，为避免惩罚而编造各种谎言，有时也会洋洋得意，有时也会惊慌失措。当时，父母自然是我的"敌人"，但现在开始

我不这么想了。我觉得父母与子女若是一直处在“战斗”的状态，那是可悲的。父母不断地怀疑，想出各种方法“对付”孩子，其实是一种伤害。而孩子的“执迷不悟”又实在让父母寒心、焦急。这实在是很难调和的矛盾啊。

沟通，沟通，不论任何时候，沟通永远都是人与人之间交流的大前提。在这里我想尤为提醒那些经常撒谎欺骗父母的少年玩家们：欺骗是对他人的侮辱，同时也会使你失去所有知情者的信任，请不要那样做。如果一个人连父母都可以若无其事地欺骗，那他还有什么谎撒不出来，什么坏事做不出来呢？将心比心，如果你身边恰好有一个这样的朋友，你还敢将自己的真诚安心地托付给他吗？记住，如果有一天世界上所有人都不再信人，那么这个世界也就完蛋了。

上海 申成皓：突发奇想，我们COSPLAY社团可以COS众小编的卡通形象，COSPLAY新招式，扮演小编。我要COS D·S，戴上那个绿帽子。



……只要您不觉得别扭，我倒无所谓。

常州 刘辛：内容方面这一期“幻影斗技”中终于等到了我期待以久的合气道，看得我都有点想跑到北京去学了。“秘密花园”中让我见识了老外们非同一般的怀旧情绪，很多创意还是很独特的。“游戏议会”中又出现了《无双》类文章，近几期中应该有了三四篇了吧！只接触过《353》和《战国BASARA 2》非无双饭的我实在想不通哪有那么多话说。想必随着《战国无双2 猛将传》的发售又会有一大堆的牢骚要发吧？希望小编们也要注意一下题材的选择，尽量不要每期出现相同的(连载的除外)，介绍“《逆转》系列”的《矛与盾的奏鸣曲》很不错，“游戏议会”中这样的文章应该唱主角。至于封面，这一期是取材于《DJMAX》，一定程度上做到了首尾呼应，但麻烦画师以后画人物尽量写实一点，不要进行局部夸张，弄得我经常流鼻血的说。

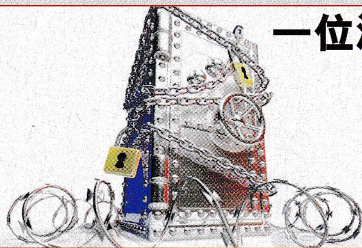
想要学习合气道可不是一朝一夕的事情，而且这也不是我们刊载相关文章的初衷……还请千万要冷静(汗)。至于封面的“局部夸张”么，就是淫者见淫的问题了……

莱阳 郭笑：说一个比较让我惊讶的事情，我们学汽车的“行驶系”时，学到轮胎“内胎的装复”一节，有“检查外胎胎侧，如有△×○□等标志，则表示该处是轮胎较轻部位……”这段话，看来PS系是无处不在啊，那PS的四键符号是不是从轮子上找到的灵感呢？不了解，呵呵。

有可能有可能，怪不得《GT赛车》一直是PS系主机的主打系列，原来是有渊源地。－ －+



一位游戏人的“任职”经历（续）



广州 梁伟雄：我是梁伟雄，本来以为以后也不用写这种信给你们，但无奈那家破手游公司再次为难我。都被他们气得暴走了，3月14日和他们联系上，4月初我把整个游戏写好发给他们，之后他们上Q也不发话。五一他说放假，美工在家说的，一星期吧。之后却再也没见过美工上Q，5月16日老板说，要我过去实习，包吃住，给我租房子，没工资，每天补贴6元。我的游戏要7月才能做好发售，9月才能看盈利按比例分给我。至于美工，老板说是病了在家疗养，不过上次五一时从对谈中没看出什么异样，不可能病到连Q也不上，怀疑他是跑掉不干了。其实很早前就听他说十分不满这家公司，同学们见习的都2000一个月，而这里却是白干的。

5月17日和那老板说我去京的事，怎料中途他却说，有个“项目主管”有些问题要问我，他说是他的项目小组缺个策划，并在考虑我。他问我一个游戏最重要的是什么？是什么都行好不好，哪有这么没水平的问题。还问我知不知道《FF》……别拿这个做标准行不行，我说没钱，买不起SFC、PS、PS2。由于他只知道《FF》，然后就没再问过相关问题了。之后他说，还没有决定用不用我。（混蛋，浪费我两个多月时间，你现在还这样说？）要给我个手机游戏玩，爆机后写个报告之类的，他想要的是改良方案，让游戏变得更加有趣的那种。我没手机就让我用模拟器玩，但操作起来就实在太差了。而且我没玩过任何模拟器，他又不会教，浪费不少时间。

在LU论坛认识一个在职策划，得知我要去实习也恭喜我，并叫我转正后薪水要求在3500＋，他说广州这边都3500。但我把后来那白痴主管的非难说后，他就没答话了，这些事似乎说不清，也就不为难他了。

网费8月初到期，家里催得也紧，但我仍不知自己得出路在哪，无奈。

从上辑到现在，事已至此，我想我该说的已经都说得很透彻了。现在的情况，显然已经不再是对方的问题，而是你的问题。人家已然摆明要拿你当傻瓜坑了，你又何必再继续执迷不悟下去呢？作为一个有骨气、有自尊的人，希望你能看清自己的立场，不要再把自己吊在“游戏策划”这一根树上了。不是我打击你，就像许多男孩子在学校里都喜欢打篮球一样，然而他们毕业后别说进NBA，进CBA的又有几个？兴趣和择业完全是两回事，说句不客气的话，在我看来，现在的你，无论从阅历、能力、心胸以及城府上，都离这个职业差得太远太远了，请不要再把时间浪费在这种虽然出自爱好却又虚无缥缈的事情上了吧——至少现在不要，请相信我，这样是为你好。

以上，也希望遇有类似事情的读者朋友能够引以为戒。

邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第21～24辑，定价14元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。



电话 0931-8674805

Email gamers@263.net

本次为读者准备的礼物

1名

- PVC已上色完成品
- 出品商：Amie-Grand
- 比例：1/6
- 原型制作：SUZU

明日香（夏装版）——《新世纪福音战士》

20名

Levelup主题T恤

在平信、电子邮件或在levelup.cn游戏书刊区的《游戏·人》相关讨论中，对《游戏·人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏·人》第二十五辑将公布中奖者名单。

游戏·人第23辑 中奖名单

“最终幻想”经典系列（4件）获得者

地区	姓名
惠州	杨平乐
上海	朱 毅
常州	刘 辛
哈尔滨	张博宇

获得Levelup主题T恤的读者

地区	姓名	地区	姓名
赣榆	鲍洪林	昆明	马 克
乌海	费思超	上海	马亮华
鹿泉	高 涛	吴江	盛腾飞
桂林	高 威	天津	王宇歆
广州	梁伟雄	天津	杨 帆

游乐园

■文／五味子

第二十四辑音乐CD介绍



平行世界的应援团

热血的音色、勇气的节拍、信念的和声、感动的旋律……《应援团》自成为一个系列以来就不断地将这些理念灌输给我们，你绝不能否认它的无穷魅力，“点”、“划”、“转”，仅仅这三个简单的操作就足够让你酣畅淋漓，极上、挑战更是成为达人们狂戳屏幕的动力。不过好游戏经不住可着劲儿地玩，尽管《押忍！奋斗！应援团2》中的新评价、Hidden模式、隐藏曲目能够让卡带在你的机器里多停留一段时间，可反反复复的19首歌还是会让你心生厌倦……游戏发售之前官方就公布收录的部分歌曲，恐怕在那时已经有很多FANS都开始抢先把这些歌找来听一听，做做“应援前训练”了，可真正玩到游戏时，却发现有几首歌并不是我们希望演奏的，比如《Believe》、比如《GO MY WAY》。

在这个世界之外，还有一个与之相平行的空间存在……那里，同样有着饱受失业、失恋、灾难之苦的人们，那里，同样需要应援……呵呵，开个玩笑，其实每个《应援团》的玩家都希望能够玩到自己喜爱的歌曲，“《应援团》系列”的选曲其实有一定的规律可循，除了热血、感人等理念的特色之外，多数歌曲都会有一小段前奏，歌曲也大部分是由“低-高-低”或“低-高-高”的节奏顺序来施放情感的，这样的曲子在日本“高产”的流行乐坛中实在太多了，小五就在此大胆一回，选出自己心目中的“应援之歌”。本期的《游乐园》就带你认识一下那个不为人知的、平行世界的应援团。

序号	平行的世界	我们的世界	时间
01	无论何时	全力少年	5:04
02	Rookie	赠る言叶	3:24
03	Snowdome	リルラ リルハ	4:39
04	Kiss Of Life	POP STAR	4:33
05	GO MY WAY	GO MY WAY	4:22
06	心中满是刻纹的童谣	ジュリアに伤心	2:56
07	STAND BY ME	VISTA	4:34
08	感谢	BANG! BANG! バカンス!	4:55
09	Joyride	少年ハート	4:24
10	ツヨクツヨク	气分上々↑↑	3:52
11	Story	Believe	4:51
12	SHOCK TREATMENT	バンビーナ	3:37
13	Let's Dance	族	4:08
14	一色	GLAMOROUS SKY	5:21
15	SEVENTH HEAVEN	COUNTDOWN	5:04

曲目1 无论何时

应援度：★★★★☆

作词：槙原敬之
作曲：槙原敬之
演唱：槙原敬之

原文：

仆の背中は自分が 思うより正直かい?
谁かに闻かなきゃ 不安になってしまうよ

旅立つ仆の为に ちかったあの梦は
古ぼけた教室の すみにおきざりのまま

あの泥だらけのスニーカーじゃ
追い越せないのは
电车でも时间でもなく
仆かもしれないけど

どんなときもどんなときも
仆が仆らしくあるために
「好きなものは好き！」と
言えるきもち抱きしめてたい
どんなときもどんなときも
迷い探し续ける日々が
答えになること仆は知ってるから

もしも他の谁かを 知らずに伤つけても
绝对ゆずれない 梦が仆にはあるよ

“昔は良かったね”と いつも口にしながら
生きて行くのは 本当に嫌だから

消えたいくらい辛い气持ち
抱えていても
镜の前笑ってみる
まだ平气みたいだよ

どんなときもどんなときも
ビルの间 きゅうくつそうに
落ちて行く夕阳に
焦る气持ち溶かして行こう
そしていつか谁かを爱し
その人を守れる强さを
自分の力に变えて行けるように

どんなときもどんなときも
仆が仆らしくあるために
「好きなものは好き！」と
言えるきもち抱きしめてたい
どんなときもどんなときも
迷い探し续ける日々が
答えになること仆は知ってるから

翻译：

扪心自问 自己的思想真的很正直吗?
必须要去问问谁 因此开始变得有一些不安

为了踏上旅途 那个曾经发誓的梦
陈旧的教室 就这样一直放置在那里

那双沾满了泥的运动鞋
无法追赶并超过
无论是电车还是时间
但是换作是我的话可能会做到

无论何时 无论何时
我好像也有了某个为了自己的目标
像“喜欢的东西就是喜欢”这样的
想要抱着一种说这种话的心情
无论何时也无论何时也
月以继日的在迷惑中探寻着
因为我想要知道那个成为了答案的东西

如果 在别人什么也不知道的情况被伤害到了
绝对不能轻易的就让出 梦是属于我自己的东西

“以前真好啊”这样的话 总是挂在嘴边
因为活着这样的事 真的是很讨厌啊

想要完全的消除掉那种痛苦的心情
双手环抱
在镜子面前傻笑地看着另一个自己
看起来还算是平静吧

无论何时 无论何时
在高楼之间 看起来十分的拘束
正在下沉的夕阳
着急的心情仿佛也随之溶化
并且不知不觉爱上了谁
好好的守护那个人
好像是想要用自己的力量去改变什么

无论何时 无论何时
我好像也有了某个为了自己的目标
像“喜欢的东西就是喜欢”这样的
想要抱着一种说这种话的心情
无论何时 无论何时
日以继夜地在迷惑中探寻着
因为我想要知道那个成为了答案的东西



笔者会觉得花田刚在求职之路拼搏的故事要用这首《无论何时》来演绎，完全是因为织田裕二在1992年的一部表现青年大学毕业时对求职迷茫心情的电影《就职战线无异状》，而真原敬之这首同年攻陷日本歌坛，勇夺“1992年金唱片大赏”的《无论何时》则是电影的主题曲。相比电影，花田刚的故事要单纯的多，他对求职的信心也非常坚定，作为真原敬之“一生的主打歌”的这首歌也充满了励志的气息，再加上节奏比较舒缓，作为游戏初级难度的歌曲还是十分适合的。

曲目 2 Rookie

应援度：★★★★☆

作词：KOHSHI ASAKAWA
作曲：TAKESHI ASAKAWA
演唱：FLOW

原文：
Let's game!!! Play ball!!!
Let's game!!! Play ball!!!

急に解答迫られ 返す言叶が无くて
手も足も出せなくなって…
その度に何故か取り弹奏缮い やたら必死で
伪りを振り回してる
Let's game!!! Play ball!!!
Let's game!!! Play ball!!!

怀かしい记忆の奥で光るもの
いつしか俺达 忘れてしまったの?
泥だらけになって 追いかけたボールに
ヒーローインタビューを梦见ていたあの顷

Let's game!!! Play ball!!!
Let's game!!! Play ball!!!
Let's game!!! Play ball!!!
Let's game!!! Play ball!!!

デタラメな毎日 描いて涂り溃して
独りただ虚しくなって…
抜け出せる扉探し 暗暗の中で
苛立ちを振り回してる
Let's game!!! Play ball!!!
Let's game!!! Play ball!!!

怀かしい记忆の奥で光るもの
いつしか俺达 忘れてしまったの?
泥だらけになって 追いかけたボールに
ヒーローインタビューを梦见ていたあの顷

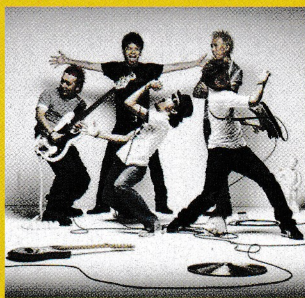
ピッチャービビってる!(Hi! Hi! Hi!)
ピッチャービビってる!(Hi! Hi! Hi!)
ビビってる!(Oi!) ビビってる!(Oi!)
ピッチャービビってる!(Oi!)

情热握り缔め 迷いを打ち返せたら
ヒーローインタビューは きっと俺の元へ
2アウト满垒で 昨日のオレにサヨナラ
起死回生の一发を かっ飞ばしてやるぜ!!!

La La La La La La La La La
La La La La La La
La La La La La La La La La
La La La La La La…

Let's game!!! Play ball!!!
Let's play!!! Play ball!!!

FLOW一向以充满热气的动感摇滚为自己的主要风格，这首《Rookie》与《赠る言叶》一样属于快节奏的歌曲。相信海老山这个倒霉的相扑手在《Rookie》的应援下同样能够越战越勇，维护好很不容易建立起来的相扑部。



翻译：
Let's game!!! Play ball!!!
Let's game!!! Play ball!!!

突然被要求回答 竟然变得无言以对
手脚似乎都被束缚住一般……
每次不知为何要去 胡乱拼命地补缀
来回的重复着虚伪
Let's game!!! Play ball!!!
Let's game!!! Play ball!!!

在深值怀念的记忆中有着闪亮发光的东西
难道是我们不知不觉中 忘掉了的东西?
就算变得满身是泥 也要拼命地追赶那个球
像英雄一般地接受采访在那个时候就仿佛是在做梦似的

Let's game!!! Play ball!!!
Let's game!!! Play ball!!!
Let's game!!! Play ball!!!
Let's game!!! Play ball!!!

荒唐的每一天 被描绘给完全的涂抹
变的仅剩下孤独和空虚……
探寻着脱出的门扉 在那片黑暗之中
来回的重复着焦躁
Let's game!!! Play ball!!!
Let's game!!! Play ball!!!

在深值怀念的记忆中有着闪亮发光的东西
难道是我们不知不觉中 忘掉了的东西?
就算变得满身是泥 也要拼命地追赶那个球
像英雄一般地接受采访在那个时候就仿佛是在做梦似的

ピッチャービビってる!(Hi! Hi! Hi!)
ピッチャービビってる!(Hi! Hi! Hi!)
ビビってる!(Oi!) ビビってる!(Oi!)
ピッチャービビってる!(Oi!)



紧握热情 如果能将迷惑给打回去的话
像英雄一般接受采访的 一定是我的原来
用第3振满垒的本垒打 来对昨天的我说再见
真是起死回生的一球 奋力击出啦!!!

La La La La La La La La La
La La La La La La
La La La La La La La La La
La La La La La La…

Let's game!!! Play ball!!!
Let's play!!! Play ball!!!

曲目 3 Snowdome

应援度：★★★☆☆

作词：木村カエラ
作曲：BEAT CRUSADERS
演唱：木村カエラ

原文：
どこいくの?私の天使
さみしいよあなたの秘密

写真の中のpeace 今はからっぽのsleep
また出会いたいなどこかで会えるかな

离れないで私の天使
教えてよあなたの秘密

ひとりぼっちでcry 思い出してよsmile
まだそばにいて见守ってくれるかな?

广がるこの景色を见て言う
きれいだねと
私はあなたのその横颜を忘れない

隹隹れないで私の天使
隹隹さないであなたの秘密

キラキラ辉くsnow 思い出はいつもslow
またいきたいなまたいつかいけるかな

大きなさみしさにふれた时も
ここに来たね
2人でまた吹き飞ばせたかもね
ここにくれば

导かれて飞んでく
羽广げて舞う

写真の中のpeace 今はからっぽのsleep
また出会いたいなどこかで会えるかな

广がる雪景色を见て言う
きれいだねと
私はあなたのその横颜を
忘れられないままでいる

大きなさみしさに溢れた时は
この场所で思い出すよ

翻译：
你要去哪里呢? 我的天使
很寂寞呢 你的秘密

照片中的peace 现在却只剩下空壳sleep
还想再见面啊 在某个地方还能相遇吧

不要离开啊我的天使
告诉我吧 你的秘密

孤单一个人cry 回想起来吧smile
还在身边守护着我是吧?

看到这个很宽阔的景色时说的
很漂亮呢
我一直忘不掉你那侧脸

不要躲起来啊我的天使
不要藏起来啊 你的秘密

闪闪发亮的snow 回忆总是slow
还想再去 总有一天能去的是吧

寂寞难以抑制的时候
来到了这里
两个人的话应该能把它赶走
来到这里的话

在指引下向前飞翔
张开双翼华丽的飞舞

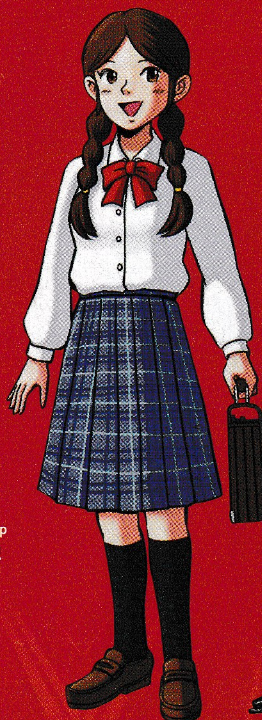
照片中的peace 现在却只剩下空壳sleep
还想再见面啊 在某个地方还能相遇吧

看到这个很宽阔的雪景时说的
很漂亮呢
我一直忘不掉你那侧脸

寂寞难以抑制的时候
请回想起这个地方吧

木村カエラ，英日混血，女性时尚模特、歌手，就像《リルラ リルハ》一样，她的歌大多数略带电子摇滚的味道，再加上她极具个性的演唱，给人的感觉都十分轻快、流畅，很适合小女生们聆听。这是先于她的第三张专辑发布的一张单曲，《Snowdome》作为JR SKI SKI的广告歌曲，更是进入了Oricon排行榜的Top10。







曲目 4 Kiss Of Life

应援度：★★★☆☆

作词：Ken Hirai
作曲：平井坚/中野雅仁
演唱：平井坚

原文：

Every day every night wanna kiss want your lips
くちづけからはじめよう

やわらかな 真实(しんじつ)を
重(かさ)ねたい 今(いま)すぐに
言叶(ことば)の刃(やいば)に
负(ま)けないように
心(こころ)に麻醉(ますい)をかける
感(かん)じない日々(ひび)を
补(おぎな)うための
映画(えいが)ならば 泣(な)けるのに

今(いま)人生(じんせい)変(か)えるkissがしたい

Every day every night wanna kiss want your lips
くちづけからはじめよう
くちびるは 心(こころ)を语(かた)る
any time any place wanna kiss want your lips
くちづけからはじめよう
やわらかな? (よろぽ)びを
重(かさ)ねたい 今(いま)すぐに

欲(ほ)しいものひとつ 手(て)に入(い)れるたび
梦(ゆめ)はほかにあると气(き)づく

今(いま)心(こころ)ふるわすkissがしたい

Every day every night wanna kiss want your lips
くちづけからはじめよう
ふれあえば すべてがわかる
any time any place wanna kiss want your lips
くちづけからはじめよう
やわらかな? (よろぽ)びで
うるおして 今(いま)すぐに

ため息(いき)さえ つけないほど
泪(なみだ)こぼれる夜(よる)は
命(いのち)を吹(ふ)きこんで
そのでくちびるで

Every day every night wanna kiss want your lips
くちづけからはじめよう
くちびるはすべてを语(かた)る
any time any place wanna kiss want your lips
くちづけからはじめよう
やわらかな 真实(しんじつ)を
重(かさ)ねたい いつまでも



翻译：

every day, every night, wanna kiss, want your lips
就从接吻开始吧

现在马上想要吻住这柔美的真实
将心涂上麻醉药
不要怕那流言蜚语
为了填补麻痹的每一天
就连看场电影都会哭泣

现在 想来个改变人生的KISS

every day, every night, wanna kiss, want your lips
就从接吻开始吧
温唇会说出心里的话
any time, any place, wanna kiss, want your lips
就从接吻开始吧
现在马上想要吻住这柔美的喜悦

当想要的东西到手时 却又发现另有美梦
现在 心在晃动想来个KISS

every day, every night, wanna kiss, want your lips
就从接吻开始吧
若相信 所有的一切就变得明白了
any time, any place, wanna kiss, want your lips
就从接吻开始吧
现在马上想要吻住这柔美的喜悦

连叹息 都无法呼出 在这充满泪水的夜晚
用温唇 吹入生命之光

every day, every night, wanna kiss, want your lips
就从接吻开始吧
温唇会说出心里的话
any time, any place, wanna kiss, want your lips
就从接吻开始吧
现在马上想要吻住这柔美的喜悦



平井坚这首2001的单曲，展现了他对于"情歌"的另一番诠释，用令人跃跃欲试的轻快舞蹈节奏，温柔中带有丝丝甜味的歌声，热情地传达地出属于平井坚式的情感。在原故事中《POP STAR》塑造了一个大家都敬仰爱戴的医生慎太郎，那么这首《Kiss Of Life》则是慎太郎献给所有期待生命里出现一个永远无法忘怀，永远无可取代的KISS吧。

曲目 5 GO MY WAY

应援度：★★★★☆

作词：hitomi
作曲：本间昭光
演唱：hitomi

原文：

まともなフリをしたって 自分にウソはつけない
君の中の恶魔が また伪善者のフリをする
足もとで络み合って この世界のブラック・スパイダー
君の中の天使が 微笑むのを待ってるんダ

谁の颜色 伺って 昙り空 眺めてないで
君の中の リアルが 羽广げたがってる

答ぇを求めて 彷徨ってる
いくつもの真实が 仆を迷わせるケド
答ぇを手にしたら 强くなれる
满たされない想い 辉き握ったまま GO MY WAY

迷路に迷い入んで 今はなんかスランプ状态
こっちは行き止まりだから 别の道を选んでみよう
グラスに注いだサンシャイン 梦见がちなチェリー・ガール



その场限りとかじゃなくて 永远を梦见ていたいんダ

情けない自分だって 全部がダメな则じゃない
少しだけの可能性を 广げるように进め

いつだって もっと自分らしいステージを
筑き上げたくて 时に 伤ついてるケド
胜ち目のなさそうに见える赌けに
挑んでいたい いつだって 战うよ GO MY WAY

梦の中くちびるに ロマンスが eらめいた
黑いバラ咲く花园に 手をのばしたらみつけた

いつだって 自分らしいステージを
筑きあげたくて 时に伤ついてるケド
胜ち目のなさそうに见える赌けを
选んだのなら 战って 仆たちは

答ぇを求めて 彷徨ってる
いくつもの真实が 仆を迷わせるケド
答ぇを手にしたら 强くなれる

翻译：

虽然假装一本正经 声称自己没有撒谎
那只是你心中寄宿的恶魔 再次装成伪善者而已
在脚下互相缠绕着 属于这个世界的黑色蜘蛛网
寄宿于你心中的天使 正面带微笑地等待着

不知在试探着谁的脸色 阴沉的天空也变的无法远眺
但是在你心中的那份真实 正在张开那宽阔的羽翼

为寻求答案而彷徨
尽管一如既往的真实 让我感到迷惑
但是如果得到了答案的话 就会变的更强大
那没有被塞满的感情 就这样好好地把握住 GO MY WAY

不知不觉地闯进了迷宫 为什么现在会是这样的低迷状态
因为这边是终点 所以就尝试着去选择别的道路
在玻璃杯中注入阳光 爱做梦的樱桃小女生

不仅仅局限于此 想要永远地做着美梦

即使无法原谅自己 但也不是全部都说不行
哪怕只是一点小小的可能性 也要像畅通无阻一般地前进

无论何时 一个更像属于自己的舞台
想要去把它建造出来 尽管会随着时间的流逝而受伤
赌上那能够见到的胜利曙光
想要去挑战 无论何时 为此而战斗 GO MY WAY

在梦中 不停地把浪漫挂在嘴边
盛开着黑色玫瑰的花园 如果把手伸进去的话就能发现

无论何时 一个更像属于自己的舞台
想要去把它建造出来 尽管会随着时间的流逝而受伤
赌上那能够见到的胜利曙光
如果可以选择的话 战斗 这就是我们的决定

为寻求答案而彷徨
尽管一如既往的真实 让我感到迷惑
但是如果得到了答案的话 就会变的更强大
那没有被塞满的感情 就这样好好的把握住 GO MY WAY

Hitomi原名古谷仁美，1976年1月26日，东京神奈川县出生。1993年，17岁的Hitomi作为模特开始在各种时装杂志中亮相，也是在这一年，她与小室哲哉相识，1994年以单曲《Let's Play Winter》开始步入歌坛，至今共推出发行单曲20万张。此外，Hitomi拥有一付好身材，身高168米，体重48公斤，可称得上是日本年轻女性的主导性人物。巧合的是，与矢井田瞳的名字相同的Hitomi，在同年也发售了名字同样为《GO MY WAY》的单曲，这首歌动感十足，以"爱"为主题，Hitomi自己也希望这张大碟能为女生们带来勇气。

曲目6 心中满是刻纹的童谣

作词：康珍化
作曲：芹泽广明
演唱：チェッカーズ

应援度：★★★★☆

原文：
ちっちゃな顷から悪ガキで
15で不良と呼ばれたよ
ナイフみたいにとがっては
触るものみな伤つけた

あー わかってくれとは言わないが
そんなに俺が悪いのか
ララバイ ララバイ おやすみよ
ギザギザハートの子守呗

恋したあの娘(?)と2人して
街を出ようと决めたのさ
车站のホームでつかまって
力まかせになぐられた

あー わかってくれとは言わないが
そんなに俺が悪いのか
ララバイ ララバイ おやすみよ
ギザギザハートの子守呗

仲间がバイクで死んだのさ
とってもいい奴だったのに
ガードレールに花そえて
青春アバヨと泣いたのさ

あー わかってくれとは言わないが
そんなに俺が悪いのか
ララバイ ララバイ おやすみよ
ギザギザハートの子守呗

热い心をしばられて
梦は机で削られて
卒业式だと言うけれど
何を卒业するのだろう

あー わかってくれとは言わないが
そんなに俺が悪いのか
ララバイ ララバイ おやすみよ
ギザギザハートの子守呗

翻译：
孩童时开始被称为坏小子
15岁的时候被叫做不良
像小刀一样的尖锐
与其所接触的东西全都会被弄伤

啊 即使明白了也不说出来
这样的我很坏吗？
摇篮曲 摇篮曲 晚安咯
心中满是刻纹的童谣

与相恋的那个女孩一起
决定离开这个城镇两人
在车站的月台处被抓住
被狠狠的教训了一顿

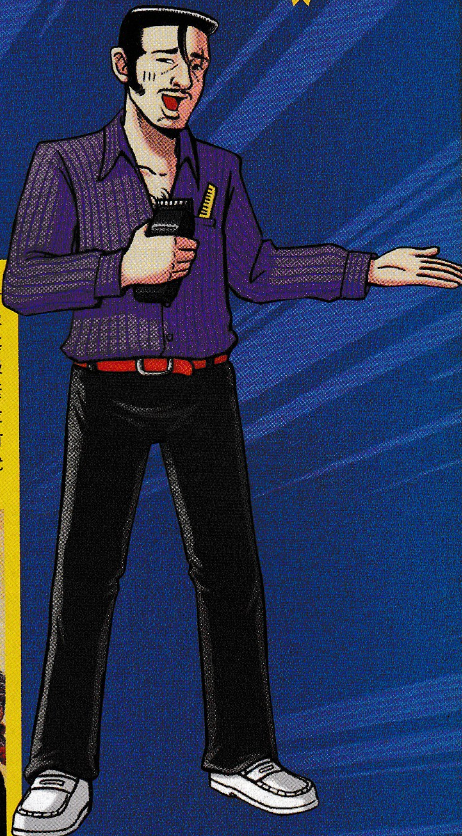
啊 即使明白了也不说出来
这样的我很坏吗？
摇篮曲 摇篮曲 晚安咯
心中满是刻纹的童谣

同伴死于摩托车车祸
那真的是一个很不错的家伙
在车祸的路边放上鲜花
这是对青春告别的哭泣

啊 即使明白了也不说出来
这样的我很坏吗？
心中满是刻纹的童谣

摇篮曲 摇篮曲 晚安咯
把被束缚着的火热之心
用书桌来消减梦
虽说是毕业典礼
但是那到底是什么毕业啦

啊 即使明白了也不说出来
这样的我很坏吗？
摇篮曲 摇篮曲 晚安咯
心中满是刻纹的童谣



1981年，一群福冈久留米市出生的小伙子在主音藤井郁弥带领下组成了チェッカーズ，当时他们的形象相当新鲜有趣，作品都是电台、电视的热播之作，其怀旧的调子配上醒目的士风演奏是乐队一大特色，极悦耳上口的旋律简直令人闻歌起舞，另外乐队相当紧贴潮流，其七彩缤纷的衣著、唱片封套和高难度的发型实在玩到出神入化，令人有极高的视觉享受。这首《心中满是刻纹的童谣》几乎和笔者同一年龄，曲调优美舒缓，一股怀旧风会立刻带你回到过去。



曲目7 STAND BY ME

作词：松本素生
作曲：松本素生
演唱：GOING UNDER GROUND

应援度：★★★☆☆

原文：
重ねた年月が仆たちを
离してゆく所です。
それ以外は何も变わらない
车站のホームや并木通り

あの顷仆たちはさかさまに
世界をみて笑ってたね
谁かの生き方に似ないように
注意深く呼吸したんだ

それぞれ描いた梦が
色づくたび减った手纸
离れた心普通の人になる

君を探すんだよいつもの归り道
切れた街灯はあの日のまま

ハートの奥に降る雨
抱いて仆らは旅に出る
暗を照らしたいんだ

アスファルトに雨がしみこんで
干くように忘れるんだ
昨日の悲しみを祈りに变える
痛みだって歌になる

切ないだけで济ます日々
泪の意味も忘れちゃった
いくら走ろうとも追いつけなかった
似合わない靴を脱ぎ舍てなければ

君を探すんだと走った归り道思い出した
今を生きるんだね君はいないけれど
そばに君がいる气がした

ハートの奥にある声
抱いて仆らは旅に出る
何度もハートの奥に降る雨
抱いて仆らは旅に出る
泪のち变わる风景

翻译：
重叠了的岁月
是我们所要放开的地方
除此之外没有什么变化
车站的月台和街边的树木也还是那样

那个时候的我们正处于叛逆期
嘲笑着这个世界
就好像与其他任何人的生活方式所不同一般
是非常注意深呼吸的

各自所描绘出来的梦
由于颜色的变化而减少的来信
心远离之后也开始渐渐变为普通人

你好像在归途上探寻着什么
就像是在街灯都熄灭了的那天一样

在心的深处正在下雨
我们紧紧相拥的踏上旅程
想要照亮整个黑暗

雨渗入到了柏油马路中
好像干了一样的被忘掉
把昨天的悲伤变成祈祷
即使是疼痛也要让它成为歌曲

只是以难过来了结的每一天
连眼泪的意义都已经忘掉
无论怎样跑都追赶不上
如果不脱下那双不合脚的鞋

回想起你所探寻和走过的那条道路
尽管你不在但现在我依然活着
有一种你在身边的感觉

在心的深处正在下雨
我们紧紧相拥的踏上旅程
在心的深处已经不知道下过多少次雨
我们紧紧相拥的踏上旅程
眼泪也变成了一道风景



GOING UNDER GROUND是Victor Entertainment旗下的一支乐队，由来自琦玉县桶川市的松本素生、中泽宽规、石原聪、伊藤洋一、河野丈洋组成。最早是在初中时由目前的部分成员组成，后来经过许多人事变动后于2001年6月21日以单曲『グラフティー』主流出道。他们的歌非常具有传统J—POP的风格，键盘作为整支乐队的强劲主音表现得十分出色，这首《STAND BY ME》也不例外。恭祝商太郎在外星球的卖鞋之路在这首歌的应援下畅通无阻。





曲目 8 感谢

应援度：★★★★☆

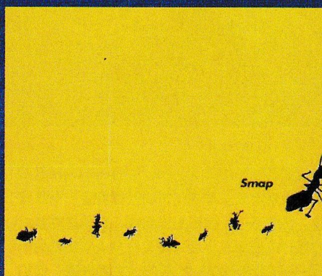
作词：MORISHINS'
作曲：MORISHINS'
演唱：SMAP

原文：
どうしようもない いつもしょうもない
事ばかりで盛り上がって
そんな仆らも大人になって
どんなときも仆に勇气をくれるみんなが仆の言う希望

大切だから最高仲间
泣かせてきた人も泽山 もう见たくない母の泪
こんな仆でも见舍てなかった
こんなにも素敌な人达がそばにいてくれた

ありがとう（なくさないで笑颜 忘れないで泪）
ありがとう（仆の大好きな言叶 仆の大切な人へ）
ありがとう（なくさないで笑颜）
ありがとう（忘れないで泪）
ありがとう（仆の大好きな言叶 仆の大切な人へ）
小さな小さな幸せでいい
仆らにずっと续きますように…

どうしようもない いつもしょうもない



事ばかりで盛り上がって
そんな仆でも人を爱した
どんなときも爱のためにその思いが募るたびに
わかりあえずに离ればなれに
泣かせてきた人の心 もう见たくない君の泪
こんな仆でも爱してくれた
何よりも君と出会える事が出来てよかった

あの日々が（怖がらずに今を 强く生きて行こう）
あの爱が（助けられた言叶 今もずっと胸に）
あの人が（怖がらずに今を）
くれたもの（强く生きて行こう）
忘れない（助けられた言叶 今もずっと胸に）
大きな大きな爱情だけで
仆らはきっと强くなれるんだ

译もなく人は淋しくなるけど一人ぼっちではないんだ
大きな存在がきっと救ってくれるから
ありがとう
ありがとう
ありがとう
ありがとう
ありがとう

小さな小さな幸せでいい
仆らにずっと续きますように…

爱する人へありがとう

翻译：
过得很无奈
总是热衷于无意义的事
这样的我如今也变成了大人
随时随地给我勇气的各位对我而言就是希望
我最重要的最棒伙伴
哭泣的人很多 已经不想看到母亲的眼泪
就算这样也没有抛弃那样的我
如此美丽的人们在我的身边

感谢你们(不能丢失的笑脸 无法忘怀的眼泪)
感谢你们(我最喜欢的言语 给我最重要的人)
感谢你们(不能丢失的笑脸)
感谢你们(无法忘怀的眼泪)
感谢你们(我最喜欢的言语 给我最重要的人)
小小的小小的幸福便足够了
我们一定会像这样继续下去的…

过得很无奈
总是热衷于无意义的事
这样的我也爱上了别人
无论何时为了这份爱我的思念会与日俱增
如果到了不明不白要分离的时刻
哭泣的人的心 不想再见到你的眼泪
这样的我也被爱着
能够和你相遇比什么都好

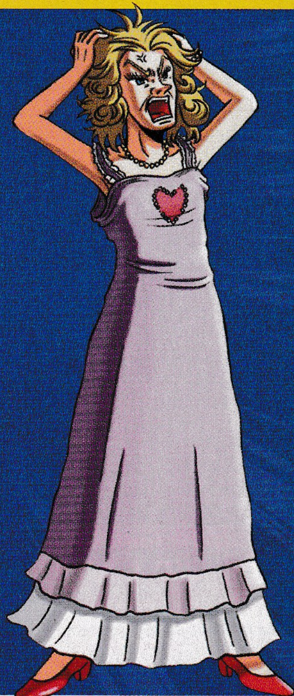
那些日子(坚强地活在叫人不害怕的现在)
那些爱(帮助我的言语 现在也都在胸中)
那些人(在叫人不害怕的现在)
给予我的东西(坚强地活着)
不会忘记(帮助我的言语 现在也都在胸中)
只要有大大的大大的爱
我们就一定能变强

不是只有我一个人会被莫名其妙地淋湿
大大的存在感一定会救赎我
感谢你们
感谢你们
感谢你们
感谢你们
感谢你们

小小的小小的幸福便足够了
我们一定会象这样继续下去的…

给我爱的人我的谢意

这首《感谢》是在SMAP2006年为迎接出道15周年记念制作的单曲，以木村拓哉冲绳民谣风的主唱为首，其他成员互相作出展现各自个性的和声，温和的中拍曲调给人愉快温馨的感觉。在日本一经推出就登上了公信榜单日榜冠军，其后第一周销量将第二名远远地甩在了后面，顺利登上周冠军宝座，这也是他们连续7作，总计第18张的初登场冠军作品。这首歌也是成员草彅刚主演的日剧《我走过的路》的主题曲。单曲的黄底封面上有十只蚂蚁图案，因为日文“蚂蚁十只 ”的发音类似“感谢”。



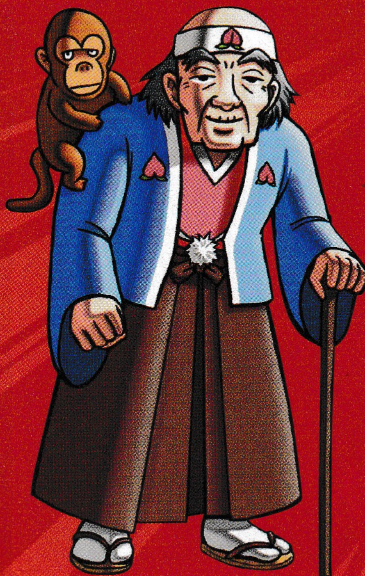
曲目 9 Joyride

应援度：★★★☆☆

作词：KURO/MICRO/U-ICHI
作曲：KURO/MICRO/U-ICHI/Takahiro Watanabe
演唱：HOME MADE 家族

原文：
あ～今 光りを浴びながら あ～今 向かい风の中
BREEZYな空气が喜びを运ぶ 车走らせる
JOYFUL RIDE

Ignition! かかるエンジンと一绪に上がる俺のモチベーション



ブルルンと念るぜ乘りこみめ 旅のお供に音出すカーステ
Hey yo! 荷物はいつでも少なめ だが谁一人として置いてかねぇー
山あり谷ありナビのない旅 喜び求めてD.R.I.V.E.

通り过ぎる街并に「こんちわ！！」差しこむ光がミラーに反射
Oooh ご机嫌なサンシャイン 注いでくれるぜ元气一杯
示す标识は全部ゴーサイン 一切合切忘れてこの际
续くこのONE WAY ROAD 明るい方向に向かってさぁ!

あ～今 光りを浴びながら あ～今 向かい风の中
BREEZYな空气が喜びを运ぶ 车走らせる
YOYFUL RIDE

曲がりくねったスリルをすり抜け ビビるどころか乐しむ极限まで
荣光はあくまでも结果论 それよりも道中どう过ごすかだろ?
握るハンドル思いこめる 踏みアクセル キミの明日决める
茜色に染まった空の下 希望に燃えて走り出した

何处に向かっているのか? 时に何处に进んでいるのか?
解らなくなる でもね、だから走り出すのさ
人生なんてそんなもんさ 失败と成功の连续さ!
独りが恐いなら飞び乘りな 新たな旅の始まりだ!

流れる景色 飞ばすONE WAY
形式に捕らわれず 行くMY WAY
感とセンスで お茶目に超えてく
いつも笑いと おしゃべり声で
どんな时も 乐しんでこう
气持ちの持ち样で 変わるもの だから
全て乘っけて 运んでいく LIFE
后はGood luck enjoy the YOY RIDE

あ～今 光りを浴びながら あ～今 向かい风の中
BREEZYな空气が喜びを运ぶ 车走らせる
YOYFUL RIDE

あ～今 光りを浴びながら あ～今 向かい风の中
BREEZYな空气が喜びを运ぶ 车走らせる
YOYFUL RIDE

酸いも甘いもエンジンに変えていこう 恐がらずにアクセル踏もう
最大の敌は自分に潜むもの 打ち胜つ见付ける“本物”
夜明け前が一番暗いのさ あと少しの辛抱
There will be a sun
希望の光が道を照らす 今、威风堂々と走り出す

あ～今 光りを浴びながら あ～今 向かい风の中
BREEZYな空气が喜びを运ぶ 车走らせる
YOYFUL RIDE

あ～今 光りを浴びながら あ～今 向かい风の中
BREEZYな空气が喜びを运ぶ 车走らせる
YOYFUL RIDE

I say JOY! You say RIDE!
JOY! RIDE! JOY! RIDE!
どんな时も乐しんで行こう
Say JOY! RIDE! JOY! RIDE!
すべて乘っけて运んで行こう
Say JOY! RIDE! JOY! RIDE!
喜び运ぶJOYFUL RIDE
Say JOY! RIDE! JOY! RIDE!

以《死神》ED2《Thank you!!》及《交响诗篇エウレカセブン》OP2《少年ハート》被人熟知的三人组合HOME MADE家族，其很强的节奏感，声音很有力度的说唱给歌迷们留下了很深的印象。这首《Joyride》是2005年10月的一张单曲，给人非常清爽的感觉。



翻译：
啊～而今 正在沐浴着阳光 啊～而今 正在逆风而行
BREEZY的空气正在传送着喜悦 驾车疾驶JOYFUL RIDE

Ignition！ 我的一切动机都与引擎连在了一起
伴随着发动机的声音坐上车来 这是为旅行的陪同者所放出的声音
Hey yo！无论何时行李都要少一些 但是也要预先留出一个人的位置
那种在山谷间所体会不到的旅行 追求着快乐D.R.I.V.E.

走过街道时问候的一句「你好！！」突然插入的光通过镜子而反射
Oooh 让人心情愉快的阳光 给人注入了满满的活力
全部照着指示标而行 将一切都忘掉的这个时刻
继续着ONE WAY ROAD 向着明朗的前方而行！

啊～而今 正在沐浴着阳光 啊～而今 正在逆风而行
BREEZY的空气正在传送着喜悦 驾车疾驶YOYFUL RIDE

通过弯道漂移的惊险 来体验极限的乐趣
所谓的光荣就是彻底的结果论 比起那个来怎样才能在途中顺利的通过？
充满自信的紧握方向盘 踏下油门 你的明天由此决定
在暗红色的天空下 燃烧着高涨的希望而奔跑

到底要向何方前行？ 时间会向着什么地方前进？
无法了解 所以说、尽情的奔跑吧
人生就是这样的东西 失败和成功总是连续的！
如果独自一人感到害怕的话就赶快坐上来吧
新的旅行即将开始！

流逝的景色 放飞ONE WAY

不要拘泥于形式 去吧MY WAY
用感觉和判断 超越天真
总要保持着微笑 就算是在吵闹的谈话声中
无论何时也要 享受着快乐
拥有的好心情 是会变化的 所以
全部都坐上来 把你们都运走 LIFE
之后就是Good luck enjoy the YOY RIDE

啊～而今 正在沐浴着阳光 啊～而今 正在逆风而行
BREEZY的空气正在传送着喜悦 驾车疾驶YOYFUL RIDE

啊～而今 正在沐浴着阳光 啊～而今 正在逆风而行
BREEZY的空气正在传送着喜悦 驾车疾驶YOYFUL RIDE

酸甜苦辣也随着引擎而改变 过于恐慌的话就踏下油门
最大的敌人就是自己潜意识中的东西 去战胜那个已经发现的“本体”吧

在黎明前还会有短暂的黑暗 之后只需要稍微的忍耐 There will be a sun
希望之光将前路照亮 而今、威风凛凛的去放纵奔跑吧

啊～而今 正在沐浴着阳光 啊～而今 正在逆风而行
BREEZY的空气正在传送着喜悦 驾车疾驶YOYFUL RIDE

啊～而今 正在沐浴着阳光 啊～而今 正在逆风而行
BREEZY的空气正在传送着喜悦 驾车疾驶YOYFUL RIDE

I say JOY！ You say RIDE！
JOY！RIDE！JOY！RIDE！
无论何时也要享受着快乐
Say JOY！RIDE！JOY！RIDE！
全部都坐上来把你们都运走
Say JOY！RIDE！JOY！RIDE！
传送着喜悦JOYFUL RIDE
Say JOY！RIDE！JOY！RIDE！

曲目 10 ツヨクツヨク

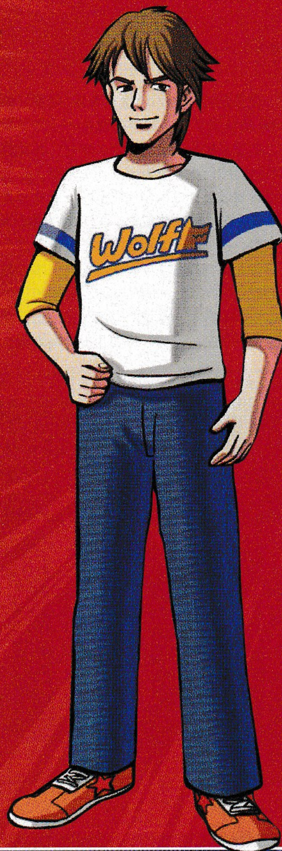
作词：hiroko/mitsuyuki miyake/Tetsuya Yukumi
作曲：mitsuyuki miyake/Tetsuya Yukumi
演唱：mihimaru GT
应援度：★★★☆☆

原文：
Hey！空回りとバカにされたって
負けるんじゃないDay&Day
はにかんで梦を语ればいいんじゃない？
そこから「0」に立って

嫌な事が起きると
すぐに逃げ出す癖も
上を向いているから
今は逃げないよ

头では分かっても
すぐに泣き出す癖も
上を向いているから
今は泣かないよ

结果オーライ闻き饱きた状态



头抱えないでちょうだい
変えてポジティブゲージはCLIP！！
いつかFeels just like it should！！

强く强く心に刻む
いつか本物になることを
変わらない朝も终わらない夜も
走り出そう明日のために

成り上がりの根性怒りの反动
全ては力の源
鸟肌の立つくらいの感动
诘めこみまれた波乱万丈

上边ばかり气にして
弱さ见せない癖に
无骀な売破れない
私がそこにいる

气が付くと解ってる振りしたくて
嘘つき呼ばわりいつもなんで？
孤独感が膨らんで
蹴り返すSomeday
自分と向き合い未来へ送るメッセージ
重いものは舍てて
今偶然は必然へ
驱け抜けて梦の太平原

强く强く溢れるキモチ
いつかあなたへと届けたい
泪隐すことももうしなくていい
ウソも全部もういらない

Yo！1.2.Step！ myself！
まだまだ胜败舍ててないぜ
やっと乘り越えたFriday
过ぎた时间惜しまないでSunday

热く热く裸足のままで
いつも今と目を合わせて
退屈な日々もトキメク瞬间も
无骀にしない明日のために

强く强く心に刻む
いつか本物になることを
変わらない朝も终わらない夜も
走り出そう明日のために

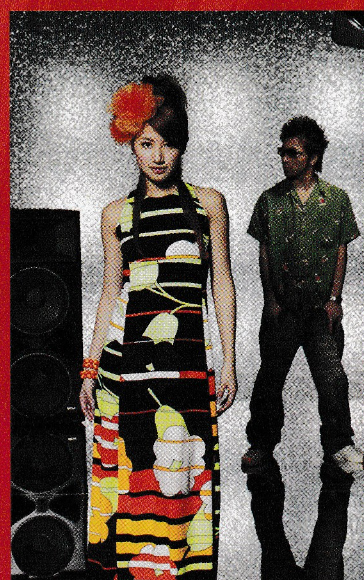
Hey！空回りとバカにされたって
負けるんじゃないDay&Day
はにかんで梦语ればいいんじゃない？
そこから「0」に立って

翻译：
Hey！空转只会被人像笨蛋一样的轻视哦
不能认输Day&Day
害羞的话用梦想来解释不就好了吗？
现在开始从0起步

一旦遇到讨厌的事
就马上逃避的坏习惯
因为要开始进步
所以这次绝对不会再逃避

即使明白
但也会马上哭泣的坏习惯
因为要开始进步
所以这次绝对不会再哭泣

结果为all right听腻的状态
请不要给我只知道抱头
改变了的精确尺度是CLIP！！
不知不觉Feels just like it should！！



更强烈更强烈在心中刻下
不知不觉成为真的
不变的清晨和不结束的夜晚
都是为了明天才会跑出来的

暴发的根性愤怒的反动
全部都是力量的来源
有一种连鸡皮疙瘩都竖立起来的感动
好像被填入到了波澜万丈之中

只是表面上的介意
却总是隐瞒自己弱小的坏习惯
徒劳的无法攻破其外壳
我就在这里

想要明白和了解注意到的样子
那就是平时称为撒谎的东西？
膨胀的孤独感
把它踢回去Someday

与自己相符合的送到未来的信息
把沉重的东西舍弃掉
而今的偶然就是必然
奔向梦的平原

洋溢着想要变的更强的心情
无论何时都想要传达给你
还是不要用眼泪来掩盖一些事比较好
谎言也全部不复存在

Yo！1.2.Step！ myself！
仍然还未舍弃掉争胜心
终于跨过了Friday
对过了的时间不吝惜Sunday

很热很热的就这样一直光着脚
总是很顺眼
无聊的日子也是开心的瞬间也是
一切都是不浪费美好的明天

更强烈更强烈在心中刻下
不知不觉成为真的
不变的清晨和不结束的夜晚
都是为了明天才会跑出来的

Hey！空转只会被人像笨蛋一样地轻视哦
不能认输Day&Day
害羞的话用梦想来解释不就好了吗？
现在开始从0起步

喜欢J-POP的朋友肯定都非常喜爱mihimaru GT这个男女配合到天衣无缝的实力派团体，擅长用RAP和J-POP结合的方式来渲染属于mihimaru GT那种异次元的音乐理念。他们的曲风清爽舒服，透过音乐传送快乐与元气。几张单曲都印证了mihimaru GT在音乐创作上的独到之处。Hiroko清新的嗓音，时而活泼时而温柔的多变造型，非常可爱，他们的歌曲让人感觉轻松，静静倾听心中如此平静。独特的嗓音和独特的说唱，让这个组合的音乐变得那么的特别与奇妙。

曲目 11 Story

应援度：★★★★☆

作词：AI
作曲：2 SOUL for 2 SOUL MUSIC.INC.
演唱：AI

原文：
限られた时の中で
どれだけのコトが出来るのだろう…
言叶にならないほどの想いを
どれだけアナタに伝えられるだろう…

ずっと闭じ入めてた
胸の痛みを消してくれた
今 私が笑えるのは
一绪に泣いてくれたキミがいたから

一人じゃないから
キミが私を守るから
强くなれる もう何も恐くないヨ…
时がなだめてく
痛みと共に流れてく
日の光がやさしく照らしてくれる

说明する言叶も
ムリして笑うコトもしなくていいから
何かあるなら いつでも赖ってほしい
疲れた时は 肩をかすから

どんなに强がっても
ため息くらいする时もある
孤独じゃ重い扉も
共に立ち上がればまた动き始める

一人じゃないから
私がキミを守るから
あなたの笑う颜が见たいと思うから
时がなだめてく
痛みと共に流れてく
日の光がやさしく照らしてくれる

时には人は伤付き、伤付けながら
染まる色はそれぞれ违うケド
自分だけのStory
作りながら生きていくの
だからずっと、ずっと
あきらめないで…

一人じゃないから
私がキミを守るから
あなたの笑う颜が见たいと思うから
时がなだめてく
痛みと共に流れてく
日の光がやさしく照らしてくれる

翻译：
在有限的时间内可以完成多少事呢…
无法言喻的思绪能传达给你几分呢…

过去我一直紧闭着
为我消除了胸中的痛楚
现在 我能欢笑
都是因为有了能跟我一起哭泣的你

因为我并不是孤单一人
因为有你守护着我
可以变得坚强什么都不畏惧
时间会抚平一切
跟痛苦一起流走
阳光会温柔照耀

不需任何说明
也不需要勉强去微笑
希望如果发生什么事 无论何时都能依靠
因为疲惫的时候 会有肩膀可依靠

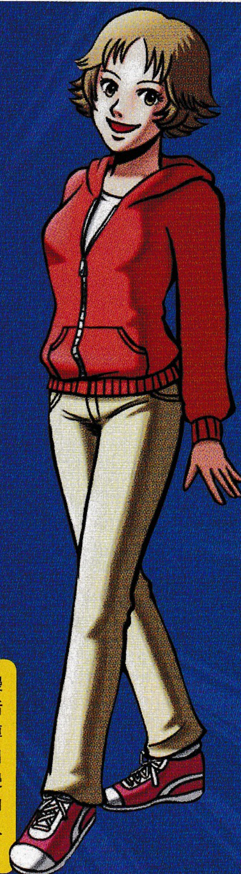
不管再怎么坚强
也会有叹息的时候
孤独及沉重的门扉
一起用力的话就可以打开

因为并不是孤单一个人
因为有我守护着你
因为想要看见你的笑容
时间会抚平一切
跟痛苦一起留走
阳光会温柔照耀

有时候人会伤人也会受伤
渲染的颜色会各有不同
可是属於自己的故事
一边编写一边活下去
所以永远 永远
都不要放弃……

因为并不是孤单一个人
因为有我守护着你
因为想要看见你的笑容
时间会抚平一切
跟痛苦一起留走
阳光会温柔照耀

每一作《应援团》都会有一首高难度、优美抒情的慢歌，AI在2005年推出的这首《Story》是她从Hip-Pop转型后的成名曲之一，其受欢迎程度绝不逊色于《Believe》，中厚实柔和声线比男声更有魄力而给人以安全感。AI在美国出生，有着四分之一的意大利血统，骨子里便透出一种浪漫前卫的气息，在美国长大的她接触的音乐很多元化。她向抒情歌歌手转变得十分成功，获得了非常不俗的成绩，从而成为了日本新一代歌姬。



曲目 12 SHOCK TREATMENT

应援度：★★★★☆

作词：TOMOYASU HOTEI
作曲：TOMOYASU HOTEI
演唱：布袋寅泰

原文：
落ちこみんでもしょうがない
だって过去には绝对戻れない
失败あってこそ 成功は辉き
胸の奥にある アクセル限界まで踏んで
瞬间を驱け拔けろ 人生はローラースター

寝ても觉めても 忧郁だらけの世の中
信じるべきものなんて何处にもありゃしない
快感原则にただ忠实に从って
常识飞び越えて 未来を手に入れろ

退屈が栖みついちゃったボディー 今すぐ舍てて
心と身体解放すれば そこはADVENTURE
梦を见たけりゃ感じてみろ
そうROCK'N ROLL FEVER
トキメキ忘れちゃった心に 效くぞショック疗法

BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
目を觉ませ眠った野性
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
ぶち坏せ腐った理性
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
BEATで魂を焦がせ
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
BEAT CRAZY! NASTY ROLLERS

何をやっても全部から回り そんな时もあるさ
幸せを探すこと自体が幸せなのさ
ヴォリューム上げて感じてみろ
そうROCK'N ROLL FEVER
メランコリックな心に 效くぞショック疗法

BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
目を觉ませ眠った野性
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
ぶち坏せ腐った理性
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
BEATで魂を焦がせ
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
GET CRAZY! NASTY ROLLERS

BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
目を觉ませ眠った野性
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
ぶち坏せ腐った理性
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
BEATで魂を焦がせ
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
立ち上がれ!BEAT JUNKIES!!!

翻译：
即使堕落下去也毫无办法
但是绝对不能在回到过去
因为有了失败 成功才会变的耀眼
在胸中 紧踏油门直到极限
那在一瞬间冲出去 人生就是如此的充满戏剧性

日日夜夜 这个世界都充满着忧郁
并不是单出都有着值得信赖的东西
只有忠实的遵循了快感原则
超越常识 将未来把握于自己手中

栖息着无聊的身体 而今立即舍弃掉
让身心都得到解放了的话 这就是ADVENTURE
好像有一种想要看到梦的感觉
对ROCK'N ROLL FEVER
对已经忘记了如何跳动的心 这是最有效的治疗方法

BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
从沉睡中觉醒过来的野性
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
被锈渍腐蚀掉的理智
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
BEAT焦躁的灵魂
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
BEAT CRAZY! NASTY ROLLERS

无论做什么都会全部重来 也有着这样的时候
探寻出来的幸福自己才能体会到
好像有一种体积慢慢上升的感觉
对ROCK'N ROLL FEVER
对忧郁的心来说 这是最有效的治疗方法

BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
从沉睡中觉醒过来的野性
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
被锈渍腐蚀掉的理智
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
BEAT焦躁的灵魂
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
GET CRAZY! NASTY ROLLERS

BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
从沉睡中觉醒过来的野性
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
被锈渍腐蚀掉的理智
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
BEAT焦躁的灵魂
BEAT CRAZY!!! BEAT CRAZY!!!
站起来吧!BEAT JUNKIES!!!

更多的游戏迷们还是从那曲《俄罗斯轮盘》开始认识了日本的摇滚魔头——布袋寅泰，这位从横扫上世纪80至90年代，甚至跨越21世纪的日本摇滚老将，他那激动人心的现场表演以及无数的丰功伟业，一向在日本乐坛与歌迷之间颇受推崇。尤其他每每豪华的布景，加上精彩的演出，他所创造的音乐世界让人如痴如狂，令人回味无穷。本次收录的这首《SHOCK TREATMENT》是他的日本武道馆演唱会版，你能听到那华丽的吉他在歌迷们一次又一次的呼喊声中演奏向高潮。



曲目 13 Let's Dance

应援度：★★★☆☆

作词：绫小路翔
作曲：绫小路翔
演唱：气志团

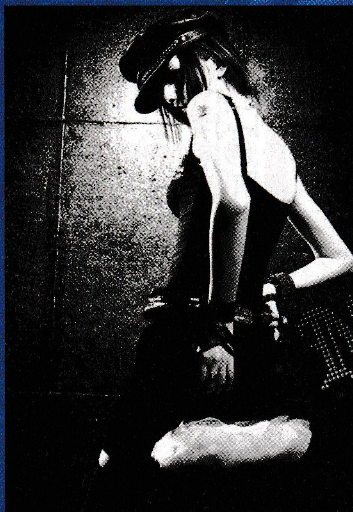


飞机头，立领高校服，气质零蛋的大墨镜，夸张至极的造型……总之他们跟卡通人物没什么两样，他们被歌迷匿称为“恶朋克摇滚”的音乐，以轰隆隆爆音吉他响为主轴，搭配老歌曲特有的哀愁，再加入诙谐的幽默感，狂吠著摇滚、朋克、欧陆节拍，一切“不良”的恶要素加入而成为气志团独自的音乐形态，而他们一登上舞台，日本高校的“应援团”精神手势、超夸张的梦幻少男青春气息、绝对不妥协的音乐，立刻就能迷倒你。这首歌选自他们2007年的新专辑。整首只重复着这么一句词：Let's Dance Let's Dance Baby，Let's Dance Let's Dance Baby，Yeah！想不跟着跳动都不可能，呵呵。

曲目14 一色

应援度：★★★★☆

作词：AI YAZAWA
作曲：TAKURO
演唱：中岛美嘉



随着《NANA》的续篇在去年12月上映，电影女主角中岛美嘉将再度以剧中人BLAST主音大崎娜娜的身分展开一连串的音乐活动。去年由彩虹乐队的主音HYDE跨刀相助的电影主题曲《Glamorous Sky》大卖40万张，为中岛美嘉带来事业另一个高峰。电影续篇的主题曲《一色》为中岛美嘉以娜娜身分推出的第二张，也是最后一张单曲。《一色》邀请到另一支摇滚乐队GLAY的团长TAKURO作曲，原作者矢泽爱填词。《一色》的抒情曲风与《Glamorous Sky》的重摇滚大为不同，带来了另一种味道。

原文：
また一片(ひら)花びらが千切れる
风を止める力はない
向こう岸で泣き崩れる君に
せめてもの饯(はなむけ)になれ

あの日の约束は忘れていいよ

ただ一足令赀ごした爱が
何故(なぜ)こんなに全て引き裂く
また一筋星屑が流れる
时を止める力なんてないから

祈りを捧げなよ一つでいいよ
自分の幸せを愿えばいいよ

同じ色の痛みを许し合って
违う色の过(あやま)ちを责めた
同じ色の明かりを灯(とも)し合って
违う色の扉を佳佳した

今君の为に色褪せた花が散る
今君の为に色褪せた星が散る

その梦の中でおやすみ

あと一匙(さじ)入れ损ねた爱が
何故こんなに全て狂わす
もう一荒れ来そうな街角
伤を庇(かば)う伞なんてないから

出口をみつけなよ一つでいいよ
自分の幸せを探せばいいよ

同じ色のリズムを刻み合って
违う色の足音を消した
同じ色の景色を描き合って
违う色の季节を闭ざした

今君の为に色褪せた夜が散る

今君の为に色付いた朝が来る

その梦の中でおやすみ

sweet dreams, baby
sweet dreams, baby

何划(どこ)かで何时(いつ)かまた
出会えたら
やり直せるかな睥きはあるの?
リセットできない时间に
追い越されてしまう

泣かないで优しさと
弱さは违うよねえ

同じ色の痛みを许し合って
违う色の过ちを责めた
同じ色の明かりを灯し合って
违う色の扉を佳佳した

今君の为に色褪せた花が口兑く
今君の为に色褪せた星が降る

その梦の中でおやすみ

sweet dreams, baby
sweet dreams, baby

翻译：
又有一片花瓣飘落
既然无力去阻挡风
就为对岸失声痛哭的你
至少作为 饯别的礼物

那天的约定 就把它忘了吧

只因一步之遥而错过的爱
为何将一切撕碎
又有一线星屑划落
既然无力停住时间

就许下愿望吧 惟一的一个就好
只祈求自己的幸福

相互原谅同色的伤痛
却责备异色的过错
相互点亮同色的灯火
掩上了异色的门扉

此刻因为你 褪色的花朵凋零
此刻因为你 失色的繁星散落

在那梦中 好好安睡

只因一丝保留而残缺的爱
为何将一切扰乱
伤心的街角 阴云满布
既然无人为我撑伞

就寻找出口吧惟一的一个就好
只为自己寻找幸福

雕刻着同色的节奏
消去异色的足音
描绘着同色的风景
挥别异色的季节

此刻因为你 褪色的夜幕隐去
此刻因为你 玫瑰色的清晨来临

在那梦中 好好安睡
SWEET DREAMS，BABY
SWEET DREAMS，BABY

如果某天 再在何处相遇
是否能够重来？是否仍然继续？
超越无法重置的时间

不要哭泣 温柔与软弱并不相同

在那梦中 好好安睡

SWEET DREAMS，BABY
SWEET DREAMS，BABY

曲目15 SEVENTH HEAVEN

应援度：★★★★☆

作词：hyde
作曲：hyde
演唱：彩虹乐队

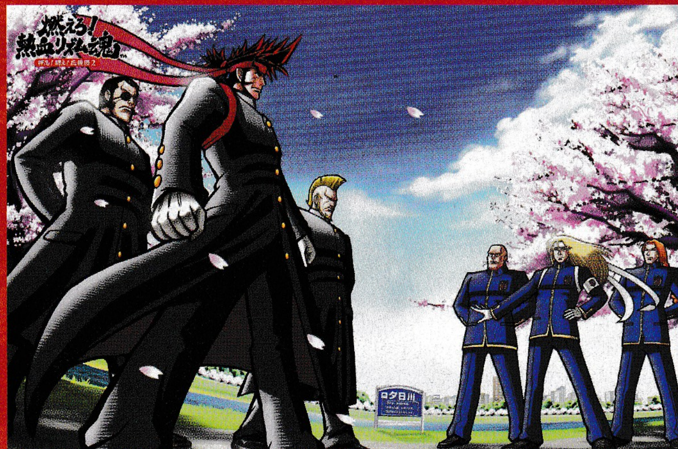
原文：
我に续けさぁ行こう身体中の壳を破り
さらけ出す爱を系ごう抱きしめ合い确かめ合い
揺らめく乐园で失速しない待っちゃくれない
掴み取ってやるさ多分Stairs to the seventh
Running up to heaven, Yeah!

煌いた琉璃色が胸に射さり思い知らされる
We can't let it end
描いていた未来图に君が浮かぶ
永远が结ばれるMy bady, don't think it's hard
君に最终的なquestion. 何处に存在するかheaven?
ヒントは无い The answer in a minute thirty one

この瞬间にも进行回りまわり色は変わり
诱惑に溺れ沈み堂々巡り尘も积もり
谁も彼もさあ来ない津も居るよ欢迎しよう
その手で思う存分Stairs to the seventh.
Running up to heaven, Yeah!

煌いた琉璃色が胸に射さり思い知らされる
We can't let it end
描いていた未来图に君が浮かぶ
永远が结ばれるMy bady, don't think it's hard
君に最终的なquestion. 何处に存在するかheaven?
迷いは无い The answer's waiting under your feet

Under you feet .Under you feet .Under you feet



溢れ出し饮みつくす快乐と对比する症状
转换し、この大地へと筑き行こう

我に续けさぁ行こう身体中の壳を破り
さらけ出す爱を系ごう抱きしめ合い确かめ合い
揺らめく乐园で失速しない待っちゃくれない
掴み取ってやるさ多分Stairs to the seventh
Running up to heaven, Yeah!

Wo. Wo.Heaven, Yeah Wo..Wo

翻译：
跟随我吧 一起去吧 打破身体的外壳
暴露出来的爱紧扣起来 互相拥抱 互相确认
直到那摇晃的乐园之前 不会减速 不会等待
因为替你紧握着stairs to the seventh
Running up to heaven, Yeah!

琉璃色的光芒刺向胸口 能知道你的感觉
We can't let it end
你浮现在我描绘的未来蓝图中
永远结合一起 My baby, don't think it's hard
你最后的question. 存在何方 heaven?
没有提示 The answer in a minute thirty one

这瞬间也在前进旋转 色彩变化不断
沉溺于诱惑里 堂堂正正的巡回 积起灰尘
不论是谁 是他也好 来吧 我一直都在这里恭候啊
那只手令我充分感觉到 stairs to the seventh
Running up to heaven, Yeah!

琉璃色的光芒刺向胸口 能知道你的感觉
We can't let it end
你浮现在我描绘的未来蓝图中
永远结合一起 My baby, don't think it's hard
你最后的question. 存在何方 heaven?
没有迷惑 The answer's waiting under your feet

Under you feet.Under you feet .Under you feet



溢出来的一喝而尽 跟快乐形成对比的症状
转换一下 踌筑起这片大地吧

跟随我吧 一起去吧 打破身体的外壳
暴露出来的爱紧扣起来 互相拥抱 互相确认
直到那摇晃的乐园之前 不会减速 不会等待
因为替你紧握着stairs to the seventh
Running up to heaven, Yeah!

Wo. Wo.Heaven, Yeah Wo..Wo

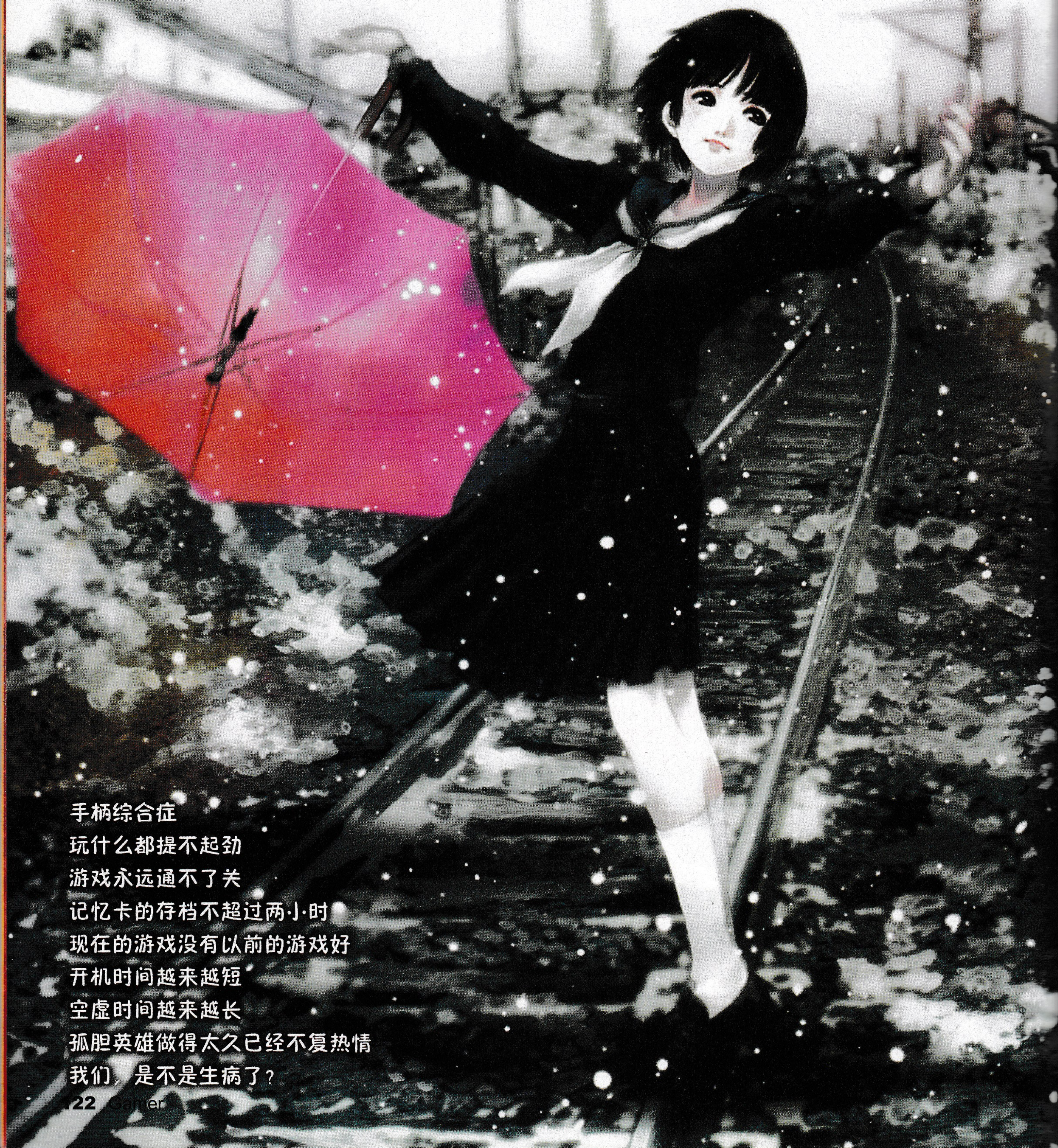
2007年彩虹乐团第一张单曲《SEVENTH HEAVEN》(第七号天堂)中，歌名指的就是天堂中最高等级的天使所居住的地方，同时也象征着幸福的最高境界。曲风充满速度感、希望以及狂放，想告诉大家“Are you ready?”在毕业的季节即将到来的此时，彩虹乐团也希望以这首歌献给即将踏上人生另一个阶段的人，都能有面对即将到来挑战向前冲的精神，这也是彩虹乐团希望传达给歌迷的讯息。

■文/玛娜

谁是你的治愈系？

治愈系游戏大推介

卷尾特辑



手柄综合症
玩什么都提不起劲
游戏永远通不了关
记忆卡的存档不超过两小时
现在的游戏没有以前的游戏好
开机时间越来越短
空虚时间越来越长
孤胆英雄做得太久已经不复热情
我们，是不是生病了？

治愈系，也可以叫做治疗系，最初源于日本，用来形容一些有亲和力，温暖人心的女优，即"愈し系女优"，但是到了后来，几乎没什么人用这个词来形容女优了，更多的还是音乐。再后来一点，随着音乐的推广，这个定义几乎扩大到了所有能给人感官知觉造成感应效果的艺术形式，用一句话简而言之，也就是一切能带给人温暖、让人放松安心的事物。

音乐里有所谓的治愈系，指得是用诗般的词、温暖曲调和透明声线来抚慰疲惫身心的歌谣。电影里有所谓的治愈系，与骄阳晴空热血的励志题材不同，重点在于以柔和的画面、简单的剧情和清爽的气氛来安抚人们受伤的心，不让人沉沦，也不让人冲动，伤口在美好的憧憬中慢慢愈合。小说动漫里有所谓的治愈系，画面清淡纯粹，在阅读的时候，心中充满暖流，一阵清风拂面而来，仿佛可以嗅到太阳的香味。

治愈系是岩井润二的《花与爱丽丝》，阳光从嫩绿色的树阴罅隙中悄悄透过，在地面画上几个不规则的光斑。透明纯净的空气中夹杂着星星点点的光亮，稚气未脱的少女茫然站在树下，冬天微弱的风将她的头发微微掀起，露出柔和的额头。

治愈系是芦奈野仁的《横滨购物纪行》，喧嚣都已褪去的世界尽头，海水包围了整个地球，一间小小的咖啡屋默默开在山脚，绿色头发的女店主静静为你煮上一杯咖啡。闲适如潮水般泻出，细细的尘埃隐约可见，就像小时候看着外婆在阳光下扑打棉被，一秒即为一年，一年就是一秒。

治愈系是高田勋的《岁月的童话》，泥土与汗水混杂成特有的香气，28岁的妙子在田野里踩着新摘下的藏红花，迷惘化成汗珠溢出毛孔，童年点滴瞬间涌上心头。曾经犹豫的其实不值得犹豫，曾经踌躇的都已经清晰可见。

治愈系是Rurutia的《迷失的蝴蝶》，清澈忧郁的女声带着一丝沙哑，由迷乱的电子音中升起，如同月光下森林中卷起一阵微风，深夜海边的人鱼之声，空旷山谷的靡靡之音。抛弃喧嚣，抛弃烦恼，整个世界只与音乐共存。

治愈系是所有人塞在柜子角落的一张游戏盘，身心疲惫的时候才放进主机，惊觉这么美好的世界根本不属于自己，充满惶恐的同时心底温暖，一心期盼可以停留得更久一些。但它很快就被你忘在脑后，你才18岁，而它又太平淡。

不过我们仍需要这些平淡的游戏陪伴，那里充满心中所追求的美好生活。

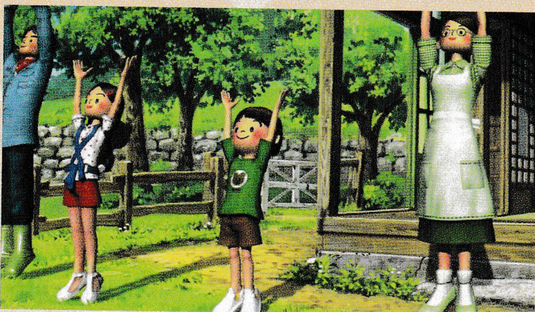
用理想的世界治愈自己

音乐有治愈系，电影有治愈系，动漫也有治愈系，但是却很少有人提出治愈系的游戏，可能这是因为在人们真正感到倦怠的时候，宁愿静静坐在小黑屋里听上一首歌，也懒得打开电视找一个游戏出来玩。游戏是一种需要用精力来维持和经营的东西，它不像电影一样可以只是趴在一边观看，不像音乐一样闭着眼睛静等悠扬旋律钻入耳中，也不可能在痛哭流涕中拯救我们，但是游戏拥有其他媒介所无法比拟的投入感，会用突如其来的充实将空虚填满，用理想的世界带来救赎。

下次，不妨试着用游戏治愈自己。

不可能存在的美好童年

"《我的暑假》系列" 针对病症：童年缺失、城市厌倦症



"我"是一个小学生，生活在城市中，每天在家玩玩游戏、看看漫画、摸摸模型、睡睡懒觉，日子久了好像也没啥意思，2个多月的暑假时间，总不能全花在这些无聊的事上。漫长的暑假中总需要想点与平常不同的事情来打发，不是补习班，不是图书馆，甚至不在城市里，最适合暑假的地方，当然还是田野。

《我的暑假》是一款众望所归的游戏，在炎热的夏季，我们正需要这样一个被绿荫环绕的世界让心灵避暑，闲来没事游泳乘凉，提着虫网四处捉虫子，晚上回到家里灌下一肚冰水，画完绘图日记后早早关灯睡觉。人人都说《我的暑假》可以让缺失童年的人找回童年，但是与其说找回童年，倒不如说是羡慕这个梦境一样的暑假，它将一切干扰和不愉快的要素摒除，除了尽情享受玩的乐趣之外，没有任何不愉快的事情需要烦心。

暑假作业、天气闷热、阳光刺眼、有点想家……统统不是问题，这只不过是个游戏而已，在现实中享受不到的，游戏中全部可以拥有。平时厌恶的小虫子也像宝贝一样，平时不敢看的天牛可以随便用手去捉，平时最厌倦出门晒太阳现在却天一亮就向外冲——因为一切都是幻境，所以才能毫无芥蒂。

在没有时间外出旅游的时候，它将是想体验暑假乐趣的最好选择；在打打杀杀之余想感受一下单纯世界的时候，它也能满足我们的愿望。理想的暑假在现实中不可得，我们惟有寄希望于游戏。

成人的乌托邦

《动物之森》 针对病症：SL依赖症、修改狂人、持久不能症、浮躁暴力症……包治百病



你为什么喜欢玩《动物之森》？

每次走在路上的时候，都很期待村子里的动物们发现自己并摇着屁股一扭一扭跑过来。喜欢动物的任何表情，喜欢它们的性格，喜欢花心思和它们相处，喜欢自己设计的衣服被动物穿在身上，喜欢它们看着自己钓鱼，站在一边兴奋地为自己鼓掌，喜欢看到它们收到礼物时开心的模样，就像真的生活在一起。

可以在家里放上任何一种奇怪的家具，海边出现的漂流瓶，天上飞过的气球，来村里拜访的客人，一点点小事都给人以惊喜。偶尔收到妈妈的来信和寄来的水果，心中泛起一股暖流。

你为什么被《动物之森》感动？

可以和朋友联机，去其他村子看不同的动物，和朋友在大床上滚来滚去撞在一起，不管什么时候打开游戏，也有动物在村中走动，似乎大家都不急于睡觉，总可以找到人静静地聊天，就像寂寞的夜晚中永远举行的盛大派对，没人退场，没人离开，没人不肯投入，没人心怀鬼胎。

任何时候都能找到可以做的事情，钓鱼、摇树、抓虫、挖化石、赚钱、甚至折腾家具，任何时候也可以享受安静闲适的生活，在寂静的夜晚钓鱼、喝咖啡、听歌、看花、甚至什么也不做，随着现实的时间见证四季流逝、天气变换、雨后彩虹，村子的一切都熟记于胸。

因为这是第一个动物们会由于我们消失15分钟就开始想念并四处寻找的游戏，它们在生日的时候跑到我们面前祝贺，在心情不好的时候安慰我们，时不时说出一些很有哲理的话，让悲伤和气愤烟消云散。有时候它们决定默默离开，但是却被我们的竭力挽留所感动，第二天若无其事地微笑着向我们问早。

《动物之森》对一切修改处之泰然，没有任何限制，甚至可以随意调整时间，但是我们很快便觉得索然无味，宁愿在这个乌托邦中一天天慢慢度过，亲身经历时光的洗礼。因为这是一次理想的生活，游戏可以SL和修改、可以重头来过，生活不能。认识的人，住过的房子，共同的回忆，亲手建立起来的村庄，内容一点点丰富起来的博物馆，一切都是生活的一部分，生活不应该被修改。



体会一个牧场主的寂寞与快乐

"《牧场物语》系列" 针对病症：五谷不分、虚度光阴、没有耐心

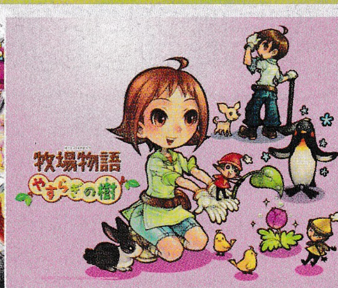
《牧场物语》不会真正让人学会怎么耕田种地、修剪羊毛、制作料理，即便玩上几年，我们还是分不清萝卜的种子和马铃薯的种子有什么区别，它远远比不上《岁月的童话》中区区数分钟的农耕画面来得真实，甚至没有《我的暑假》里偶尔帮婶婶掰几次玉米那么有临场感，但却能让我们成为一个耐得住寂寞的牧场主，照顾动物、播种收成、和镇民打交道，重点不在学到了什么，而在感受到了什么。

除了RPG化的《牧场物语》之外，这个游戏几乎是永远不可能打穿的，从一个稚气未脱、刚接收农场的孩子一直到经营着一间大农场的农场主(和一开始比起来牧场确实是大了一点)，从正值少年到结婚生子，最后孩子在屋里到处乱爬，游戏仍没有结束，每天如往常一样爬起来浇水耕作。只要愿意，我们可以做一辈子的牧场主，尽管房子已经增建到最大，和所有镇民都关系亲密，钱多到几乎用不完，东西多得不用花钱买，可以做且值得做的事情已经很少很少了……

在《牧场物语》的故事中，生活可以非常悠闲快乐，岁月可以非常单纯美妙，但是耐心将是对我们最大的挑战，每天单调乏味的耕种生活，不知道要持续送礼多久才能更加亲密一点的交友行动，有时候走得太快、有时候走得又太慢的时间，除了那些时隔许久才举行一次的庆典外几乎完全停滞不前的光阴……新鲜感迟早会离我们远去，在这样的世界中生活几年甚至十几年，除了日历的数字和存款变更，再也没有其他的惊喜，付出的是远胜于平时的耐心，当我们注视海岸线的尽头时，发现那块深蓝其实根本不会带来程序之外的东西，这份被禁锢的感觉将是对自身最好的磨练。







为了奉献而忘记自我

《河童的饲养方法》 针对病症：缺乏毅力、不会照顾人、CLAMP式剧情爱好者

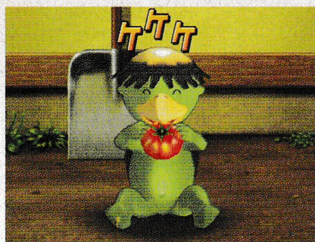


广志在暑假期间回乡下祖母家时，遇到了一位老爷爷，拜托他照顾一只河童小卡两个礼拜，除了要打理河童的衣食住行，了解河童奇特的语言之外，还要锻炼小卡，让他学会河童必备的技能，相扑与游泳，介绍小卡给其他的河童认识，对于广志来说，这可是份大差事。

自从仙太郎、小黑、任天狗、多罗等一系列宠物出现之后，宠物育成系游戏选择的范围越来越匪夷所思，甚至连怪谈中的常客河童也变成了可以饲养的宠物。《宇宙英雄 艾斯奥特曼》中曾经有一个超兽，脑袋上顶着游泳池，诱惑人们进去游泳之后将其杀死，威慑力十足，想起来也是从河童衍生的创意。不过大多数情况下，河童都被赋予了纯粹可爱的一面，《牧场物语》里的河童是只深居浅出、相当低调的怪物，平时都生活在水里，只有丢黄瓜到湖水里它才会开心地露一下脸。而根据石川优吾漫画改编的这款游戏中，河童是个害羞温顺的小孩子，我们将要更多地和它们打交道，喂养它们，训练河童遵守人类的礼仪常识，甚至领着它去看相扑比赛或是参加舞会。

河童会生气、会开心、会兴奋，时常发出怪异的叫声，被太阳晒久了就会出事，见到黄瓜便两眼放光，顶着脑袋上的小盘子跑来跑去，对万事万物保有原始的好奇心，还会在家里随地排泄，我们的目光必须都集中在它身上。人类一律被模糊空白化，只有一张看不到任何五官的脸庞，大概这正是摒弃自我意识的第一步，在这个游戏中，河童才是主角，它将与人类共存，依附人类，并且支撑人类，用绿色的身影占据我们的视线。

你知道河童的饲养方法吗？要用上自己的心哦。



一只完美但不完整的宠物

《任天狗》 针对病症：爱心缺乏症、独男综合症

作为一款所谓的"把妹圣品"，《任天狗》的魅力既被高估，又被低估了。它对女孩子们的吸引力并不如所想像的那么大，同时，也不像对它嗤之以鼻的人所认为的那么无趣。《任天狗》是个没什么游戏剧情和复杂操作的游戏，和很久之前盛行的电子宠物鸡一样，只是一个虚拟的电子宠物，对于把它当成一个普通游戏的玩家来说，那些重复的"训练→比赛→买狗→再训练→再比赛"过程只会让人腻味与厌倦。

每天的生活就是简单的那些琐事，屏幕里的小狗除了回应自己的呼唤和命令之外也不会折腾出什么新鲜花样，纵然加入了收集物品的模式，该厌倦的时候还是会感到厌倦，但是对于投入了真实情感的人来说，即使注视着自己的宠物安静睡觉这样的细节，也会使人感到温馨，这就是游戏所能带给人最大的幸福。

在《任天狗》的世界中，宠物没有成长、生病、死亡的设定，不管什么时候打开游戏，都可以把它唤到身边轻轻抚摸，看着狗狗对自己撒娇，即便心情烦躁也会瞬间烟消云散。只要愿意，即便过上十几年，出现在我们面前的狗狗还是最初的模样，这个设定大大降低了真实度，但是却让身为主人的我们安心，惟一能分开宠物和自己的只有自身，如果感到厌烦，大可将它送走重新领养一只，或者干脆完全放弃，如果有一间任天狗收容所，可想而知里面必然挤满了被丢弃的宠物，数量之庞大完全可以上演一场任天狗版的《鬼域》。

《任天狗》是一款彻底的治愈系游戏，它的一切设定完全为玩家考虑，在其中我们找得到爱心，找得到温暖，也找得到孤独的缓解剂，但是却找不到责任心——这不是治愈系的要求，所谓的治愈系，就是现实中不可能拥有的完美与理想，包括完美地丢弃一只养育了很久的小狗。

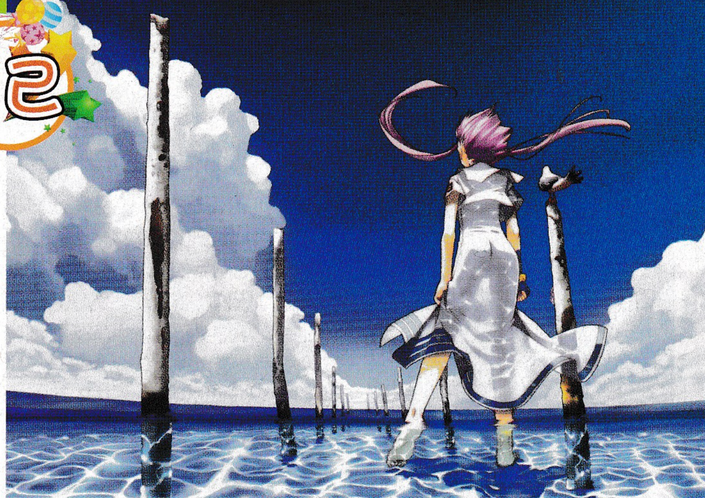


用充满干劲的生活治愈自己

有些鸟注定不能被关在笼子里的。它们的羽毛太明亮，它们的歌声太甜美，所以只能让它们走，否则某天你打开笼子喂它们的时候它们已经飞走了。你知道把它们关在这个地方是错误的，但它们的离开让这个地方变的单调和空荡荡。

在《肖申克的救赎》结尾，我们见证了近年来最具有励志效果的一段发言，它足以唤醒在棺材里躺了很多年的干尸爬起来追求遥不可及的梦想与自由，更不用说是激励现代人疲惫而缺乏干劲的心。

既然有贝露丹迪这样会在失落时轻声宽慰的治愈系，当然也有恐山安娜这样以远大的目标迫使我们振作起来的治愈系，如果觉得自己可怜又可悲，每天无所事事孤单寂寞，那么就去看看别人充满干劲的生活方式吧。单纯的安慰与宽慰也许只能缓解一时之渴，我们的目标比这些远大得多。



花与梦之歌

《犬之岛 花物语》 针对病症：感动神经迟钝

大概在很久很久之前，60%以上的人就开始对生离死别免疫，接下来的日子里，他们开始对更多的桥段免疫，跨越时空的爱恋、独自一人留在即将坍塌的城堡中与敌人同归于尽、悲惨阴暗的童年和过去……当一切桥段的煽情效果与以前相比都打了一个大折扣后，我们回顾当年为了死去的同伴痛哭流涕的过去，发现不是游戏越来越让人难以感动，而是我们的感动神经已经粗糙得可以用砂纸来打磨。

在这个时候，只需要一些单纯而纯粹的东西。

同样是以狗为主的游戏，《犬之岛 花物语》并不需要我们领养一只小狗，每天训练它学这学那，而是要我们变身为一只狗，完成自己花团锦簇的冒险。

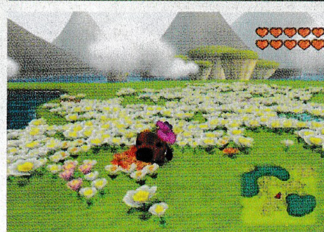
用官方的语言来说，这是一款色彩如绘本一般绚烂、心情如春日一般温暖的冒险故事，可想而知它的气氛如何美妙。游戏中的所有角色都是狗，戴着各种富有特征的帽子，从事各种你所能想到的职业，光是主角就有48种模样可以选择。狗狗们没有什么惊天动地的大事，不需要面对难以想像的考验，肩负着最大使命的主角，为了给自己病倒的弟弟寻找特效药而开始在陌生的小岛上寻觅，它所需要做的最多的事情，就是在开满了山花的原野和森林中，抽动着自己黑溜溜的小鼻子，嗅出埋在地下的水果和花朵，并且伸出爪子将它们统统挖出来。



《犬之岛 花物语》可以当作很多游戏来玩，目的不同的人们各取所需。它可以是《任天狗》，只要每天在原野上遛一遛小狗，看着它像大神一样慵懒地躺下就很满足；它可以是收集游戏，整天在被鲜花包围的岛上跑来跑去挖掘各种东西，在商店里转来转去买齐所有饰品；它也可以是普通的冒险游戏，和村民们交谈，完成各种小任务，但是一切在灿烂的阳光照射之下展开。

对于很多已经对煽情场面免疫的人来说，这些在小岛上静静生活的小狗们，或许反倒可以触动心底最敏感的那根神经。不管是游戏开头一段蕴含着萌的真谛的OP，还是为了救治弟弟而乘船远去的传统套路，在略显俗套的人类主角换成了一群脑袋大身体小的狗狗们后，煽情效果便发生大大的改变。时势使然，"勇敢的少年啊快去创造奇迹"已经变成了一句KUSO，"勇敢的狗狗啊快去拯救弟弟"却让人鼻子发酸并感受到睽违已久的触动。





用时间来遗忘

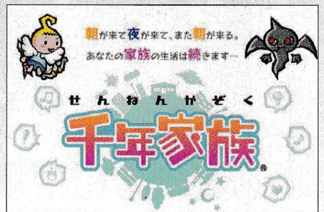
《千年家族》 针对病症：少年冒险RPG厌倦症、暴力游戏厌倦症、大多数游戏类型都厌倦症

一千年的时间具体有多长？是第一架飞机升空到如今飞机已经成为常用交通工具所经历的时间；是狭义相对论、光量子学说提出到如今家喻户晓的时间，一千年的时间足以看到沧海变为桑田，冰川变为荒漠。而我们将要亲眼见证的是一个家族一千年来的兴盛衰败，亲手改变一个家族一千年的未来和走势，这就是《千年家族》的主题。

《千年家族》是一款非常特别的游戏，最特别的地方也就是它的主题。虽然早在SFC时代就有着类似《46亿年物语》这种以物种进化为主题、世界观庞大的游戏，但是人与动物不同，以一千年为目标，以一个普通人类家族为观察对象，这其中的多变性与难以预料性远远超出了所有人的预测。一点点小事都会导致截然不同的结果，一个决定会改变整个家族的命运，而我们不光是看，更可以参与进去对其产生影响，这个新奇的设定足以让那些对大多数游戏类型都已经厌倦的玩家燃起一点难能可贵的热情，毕竟，至少听起来它拥有着足够的吸引力。

在游戏中，我们将成为一个貌似丘比特的见习神，守护着一个由不同个性成员组成的家族，监视着他们的行动，用箭和其他道具对生活进行干涉，目的是让他们走上更加美好的人生道路。在有人缺乏干劲和梦想的时候，就给他们制造梦想；如果一个家族宅男和内向男性太多，出现结婚和繁衍后代的危机时，就努力提升他们的魅力；在家族的成员即将作出错误的决定时，让他们的激情冷却下来……所有的目的都是为了引导一个家族长期延续繁衍，并且最终维持一千年的家族史，构建一个声名显赫的千年家族。

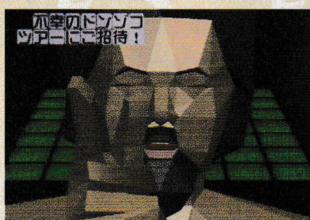
时间并不会因为结束游戏而停滞，在关机之后仍然迅速流逝。如果我们选择放任不管，几天之后进入游戏，原先认识的家族成员早已成为族谱中的一个名字；原先熟悉的房子已经翻盖了许多次；原先刚落地不久的婴儿已经成为德高望重的祖父；原先还停留在现代的世界已经进入科幻时代。时光穿梭，岁月流淌，《千年家族》不会让我们真正看到地球的变化，但是却让我们清楚时代的更替，所有一切在时光面前都只是微不足道的玩笑，所有烦恼在时光面前都只是庸人自扰，人生短暂而渺小，为什么要让不快成为自己的心魔，始终萦绕左右？



幸福的一种可能

《幸福操作官》

针对病症：人际交往畏缩症、不满足于现状者



什么是幸福的一天？

这是一个不会有答案的问题。

公元21XX年，如同科幻小说一样，人们开始通过网络在虚拟的世界里寻求新的生活，妄求找到一个不像现实生活一样充满烦恼的世界，但是这个尝试失败了。网络世界就如现实世界一样，在这个世界中，人们同样有着各种各样的烦恼与不满，有不同的阶级和职务，永远不可能如自己所愿，成为理想生活的拥有者，幸福也同样遥不可及。

作为玩家的我们，拥有一个神圣而艰难的使命——使用幸福增幅器，让虚拟世界中的100个人感到幸福，帮助他们与他人交流沟通，在一片灰暗与压抑中找到生活的乐趣，他们的生活将相互交错，有友爱、恋情、失意、奋斗以及更多更多……让他们得到幸福的方法也并不那么容易，玩家既不可能因为先进的科学技术而变出各种物品赠送给他们，也不可能平白无故变出许多幸福平均分配，在这个世界中，幸福如物质一样守恒，它的总数不会改变，我们所要做的仅仅是把一个人多余的幸福偷偷搬运给另一个，将人们所没有发现的幸福挖掘出来。

与大多数宣称远离世人的虚拟世界不同，这个虚拟世界并不提倡人们成为家里蹲而忽略人际交往，也不认为虚拟世界是逃避社交及社会的乌托邦。它的规则如同连锁反应一样，首先我们只能操作A，在A和B相交并唤醒B上线之后才能操作B，接下来则是操作B去唤醒其他人……就像一个网状结构，人与人之间环环相扣，紧密难分。除了这些设定之外，更明显提倡互动的地方在于，如果玩家操作的人物所要接触的人没有上线，那么他的一天也不会过得顺利，要尽可能和更多的人交流，才能获得更多的幸福，虽然看起来非常另类，但是《幸福操作官》的本意却意外地符合社会的准则。



阴沉的人是难以获得幸福的，钻牛角尖的人也难以获得幸福，对于未来没有梦想的人与幸福的距离非常遥远，但是在这之前，最根本的是，不和别人打交道的人是最难获得幸福的。

什么是幸福的一天？

在《幸福操作官》中，需要接触到的人物全部上线，这就是幸福的一天。

回归最早的温情

《3年B班金八老师》

针对病症：讨厌魔法与剑、讨厌怪物与恶魔、讨厌恋爱游戏、讨厌美少年与美少女、讨厌视觉系与阴暗美学

如果我是一个老师，我一定要成为金八老师那样。

当年说出这句话的男孩子，现在大概已经是三个孩子的爹了。

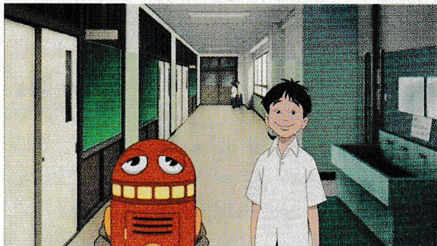
可能再也没有一个老师像金八一样得到这么多人的敬仰了，至今为止，《3年B班金八老师》的电视剧已经演出到第七部，生命力长盛不衰。

在本应看来环境单纯的学校里，学生与老师的矛盾被表现得异常直白，它和现在流行的不按常理出牌的麻辣教师们相差甚远，也不肯傻乎乎地拼命鼓吹热血奋斗，在这其中，没有丝毫虚伪温情的掩饰。它不放弃对真实问题的揭露，也不疏于在其中注入的温情，不是纯粹的挑拨，也没有纯粹的同情，不用温情的假象掩饰平和，也不用戏剧夸张的手法加重矛盾的尖锐。所有事情的发生和发展都平静而自然，如同让我们看到真实的生活。

而这款游戏，就是根据电视剧改编而来的一次教师生活体验。

松本满天，一个实习教师，因为执教樱花中学三年级2班的班主任金八老师因病住院，可能有一段时间内都无法重新回到讲台前。所以在金八老师出院之前，他将成为为樱花中学三年级2班的班主任。对于所有曾经被电视所感动，妄想着继承金八老师意愿的玩家来说，这是一次梦寐以求的机会。我们所要做的便是用尽全力了解全班20位学生的个性，帮助他们解决学习、生活上的各种问题。

《3年B班金八老师》最与众不同的地方，可能就在于游戏时就像在观看一部电视剧一样，电视剧结构的剧情发展，全程语音，再加上充满镜头感的分镜，如同自己就是一场剧集的主角，正以自己的微薄力量实践自己的梦想，在完成一次靠近学生的过程后，古老而纯粹的温情将带给我们最大的快乐。



这个世界中只有纯粹的美好

《双星物语》

针对病症：RPG厌倦症、对"萌"事物过敏



也许你已经厌倦了每天盯着屏幕上的经验值不厌其烦地计算还有多久才能升级，也许觉得这种战斗、升级、战斗的模式除了数字上的一点无聊变化之外，完全是在消耗自己的生命和时间，那么你一定要试试看《双星物语》的世界，对那些厌倦无聊的经验值却又对RPG欲罢不能的玩家来说，它会让我们找到一个全新的舞台。

《双星物语》是一个不能简单用有趣、清新、活泼来概括的游戏，虽然这些要素全部都被包含在其中，它非常狡猾地融合了所有流行游戏要素，却又完全令自己不落入俗套。在《双星物语》中，几乎容纳了所有受欢迎的元素，有人喜欢可爱有趣的人物和曲折感人的情节，有人喜欢物品收集和挑战迷宫评价，有人只是把游戏当作生活的放松与休闲……这些全部可以找到。而我们将能得到的最大惊喜将是升级系统，恼人的数字完全烟消云散了，将敌人打败之后，各种可爱的食物便会掉落，布丁、鸡串烧、寿司、巧克力、草莓蛋糕，所要做的只是把它们统统塞到自己的口袋里，找个机会吃掉它们，甚至还可以在商店里和店主交换食物——升级是靠吃东西，大概这就是游戏里所有人都圆头圆脑的原因所在吧。

但是这些还远远不够，《双星物语》最让人感到舒坦的地方在于它的坦诚和率真，在如今盛行的"萌风潮"中，众多为了迎合大众口味而生的可爱型角色越来越多，刻意与造作处处可见，在这股连女孩子走路都要故意摔上一跤以示自己"自然呆"的风潮中，游戏中那些毫不造作的角色们简直是一味心灵鸡汤。

不刻意、不矫情、不世故、不造作，这就是《双星物语》的世界所能给予我们最大的回报，也是睽违已久的回报。

用另一个世界治愈自己

有一句评价Rurutia的话我非常喜欢：与其说是治愈，不如说是把人带进悲伤……这和另一句话有着难以分割的共鸣：痛苦经常是人们自找的，与其说是被痛苦所吞噬，不如说是寻求痛苦所带来的快感。很多作品选择用感性的音乐、忧伤的剧情带领我们走进感伤的世界，在为作品流下感同身受的泪水后，原先的压抑也随之清空。

有些很会安慰别人的人，如果你细细观察他们，就会发现安慰人的精髓在于根本不安慰。在有人伤心的时候，他们会带着伤心的人去唱K；有人失恋的时候，他们喜欢拉着失恋的人去逛街；有人落榜的时候，他们陪着落榜生打游戏；有人工作受挫的时候，他们一起去爬山游泳，除了郁闷的事无所不谈，除了挑起痛苦回忆的事无所不做，因为他们希望将人带入另一个世界。

在另一个世界中，可以看到截然不同的景象。



除了滚动之外，什么也不用想

《块魂》 针对病症：觉得所有游戏都一样，再也没什么新鲜货的人

提到《块魂》所必然要面临的，往往就是感慨创意的缺失和创意的伟大，但是在今天，我们不提创意，只说乐趣。

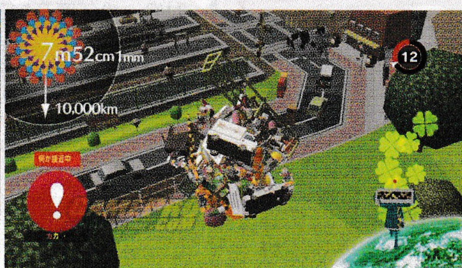
很久以前有人说过，《块魂》是一款具有破坏倾向的游戏，它让毁坏与吞噬变成了游戏，而且丝毫看不到什么危险之意。也有人说过，这是一款蕴含着强大报复心的游戏，从一个连蟑螂都可以随意欺负的小小外星人，通过不懈的努力慢慢庞大起来，最终变成可以轻易卷起人类动物的人间凶器，当几分钟前还对我们又踩又踢的四方形人类变成体积上丝毫不占优势的弱势群体，这份先受欺辱后报复的快感就是释放压力的最佳途径。

从事实上来说，这个说法一点错误都没有。

至少有80%以上的人在连接遭到几只动物的围殴后，都会燃起一股强烈的"我们走着瞧"的报复意识，这股愤怒趋势着他们的前进，趋势着球体的迅速庞大。至少有60%以上的人在体积达到自己的期望之后，妄图回到备受挫折的区域去一洗当年之辱，期待看着仇家在绝对优势的力量面前挥动着手臂吱吱呀呀逃命。但是只有40%的人还能找到当初那个受到胯下之辱的地方并且顺利报仇，在这个过程中，大多数的不快都被发泄在由多边形构架起来的各种物体上，它们是愤怒的牺牲品，但却让愤怒的所有者得到平静，这正是《块魂》对玩家最美妙的贡献。

当自己手中的球越来越大，当曾经藐视自己的人们变成粘在球上哇哇乱叫的一部分，当原先只能仰望的天空如今伸手可及，当整个海洋、城市、甚至世界都在脚下一览无余，当原先伟大的变得不再伟大……游戏给了我们太多一览众山小的机会，除了卖力滚动之外，还用思考什么？







面朝大海，春暖花开

《南岛物语》 针对病症：家里蹲、心境浮躁

找一个适当的时候，抛开一切琐事，逃到喜欢的海边，让阳光将自己晒成健康的小麦色，和纯朴的人们相遇相识。

一个远离世俗的南海小岛，从来都会寄托着许多的梦想与希望，这些梦想远远超越它所能给予人们的东西，但是它永远会尽自己最大的努力让人们幸福，这样的一片蔚蓝从未让人失望。

距离冲绳很近的久垣岛，一直以来都被自然的恩惠所眷顾，如珍珠粉末般纯白的沙滩，蔚蓝澄清的海水是它最大的特色。在中学最后的一个春假，生长在大都市的15岁少女智子，终于决定抛弃都市中如林的KTV房、化妆品店和服装店前往南方的遥远岛屿，度过自己的15个日日夜夜——听起来似乎和《我的暑假》有点相似，但是比起孩子的童年幻想来说，这个南国小岛更像是少年与成人的天堂。

由三弦琴演奏、无时无刻都弥漫于岛上的音乐总会带来一阵清凉之意；不时卷起的海浪、飞舞于浪花之上的海鸥、在树边不厌其烦鸣叫的知了让热带海岛更具闲暇之情，在这个地方，什么事情都不用管，所要做的，仅仅是全心全意地放松与游玩。这股闲适透过游戏甚至可以弥漫到我们身边，我们可以将手柄放在一边静静做些自己爱做的事，轻快的背景音乐会让狭窄的房间宛如被空运到了美丽的假日之岛。

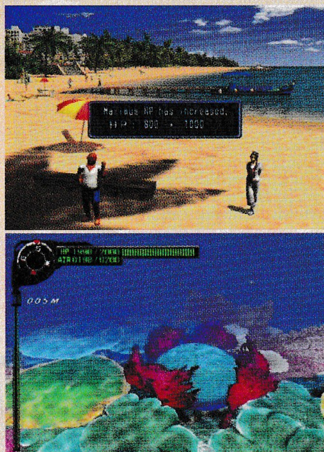
在海岛上，时间没有任何概念，一天只剩下了早上、白天还有晚上，晚上太迟了就要回去睡觉，除此之外，其他的时间全部用来到处闲逛和尽情玩耍，我们可以选择过上一个充实的假期，每天触发剧情和其他人交流，也可以选择不触发剧情，独自一人找到长椅坐下，静观椰林树影，碧水蓝天。它可以是一个充实快乐，结识许多朋友的假期，也可以是独自一人享受孤独与宁静的假期，不管需要什么，都可以找到自己真正的期求。

踩着脚踏车在海滩和村子里穿行，登上高高的灯塔，凭海临风眺望远处的海洋，和爷爷学习三弦琴的弹奏，穿梭于一片片树荫之下，耳边传来阵阵冲绳民谣，这就是地处南国的岛屿所能带给人们的梦想，这里可能是地球上最接近于天堂的地方。



沉浸于深邃的蔚蓝

"《蔚蓝依旧》系列" 针对病症：缺乏激情



在深邃的大海中，沉寂着难以计数的宝藏，珍稀的深海鱼类，美妙如幻境般的海底景象，这一切都是吸引着人们投身于其中的原因。

精通于游泳之道的里欧也是被大海所吸引的人群之一，他居住在位于内海的代达罗斯岛，阳光璀璨的大海赋予他如狮子般的胆识，深幽无涯的海水让他充满了求知与探索的欲望，已故的知名潜水家父亲是他前进的动力，在这样一个被大海环绕的岛屿上，你怎么能不潜水?

大海充满着美妙的诱惑，沉在海中的宝藏可以用探测器找到，深海中嬉戏的鱼类可以亲眼观察它们的行动，而所有潜水家都梦寐以求的目标当然是海底的豪华客轮和神秘的海底遗迹，这些东西里欧一个也不愿放过，因为他就是大海的孩子。

在这个以蔚蓝为主题的海底世界中，一切想得到或想不到的事物都会出现，美丽的珊瑚礁以及多姿多彩的海洋生物在眼前轻轻滑过，鱼群刚才还没有一点踪迹，转眼就迫近到面前，真实感与压迫力足以令人为之心跳不已。而在海洋更深邃更蓝的地方，阳光已经很少能穿透漫长的海水之路投射到瞳孔之中，仿佛会令人窒息的压迫之感瞬时袭来，嘴里吐出的气泡散发着晶莹的光芒缓缓上升，消失在头顶上空，漫步于海底的沙土之上，这是大海最不为人所知的地方，大多数人仅仅浅尝辄止，只有对大海充满爱意的人才能见到。

在《蔚蓝依旧》中，日子并不都如此悠闲，发掘深藏在海中的宝藏才是我们的目的，满载而归之后，可以在市镇里和收藏家见面，冲洗水中拍摄的照片，参加拍卖会，但是并不悠闲的日子也充满了诱惑，这是一个真正由自己支配的工作，所做的一切均是因为乐趣，还有比沉浸于一片深邃的蔚蓝更吸引人的事么?



绽放在另一条街道

《街道制作者》 针对病症：惧怕目前的生活、缺乏基本交流能力、对未来恐慌不安



自己所生活的城市中，站在天台上远远望去，周围屋顶之上永远是一片灰色。

自己所生活的环境里，似乎总是看不到什么希望，有种一辈子就这样默默无闻过下去的恐慌感，谁也不知道，谁也不认识，只是静静地消失，这样的生活简直浪费了宝贵的一生。

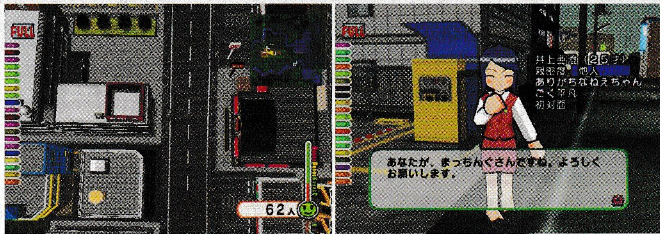
自己所在的世界中，似乎一切都不如自己所愿，希望得到的，希望见到的，希望接触的，永远距离遥远。

是不是曾经燃起一个只能是梦想的梦想?是不是希望离开自己的城市前往另一个陌生的地方?或许那样就会让未来光明起来，至少有可能踏上一条与之前截然不同的道路。

村上春树在《海边的卡夫卡》中描绘出了一幅美妙的画面，15岁的时候，少年离开自己的家，去远方陌生的城市，在小图书馆的角落里求生，这个画面会让所有的文学青年憧憬不已，让所有对现状不满的人多少有些微妙的感触。不过至少在这个游戏中，我们比他幸福得多，他只能选择适合自己的地方，我们却可以让整个街道适合自己。

《街道制作者》可以满足期待改变的不安分的心，在这个世界中，我们拥有一个新建立起来的荒凉街道，所有一切都可以由自己的意愿随意搭建。建筑、居民、街道的发展方向，只要有目标，就可以制作出自己梦寐以求的完美街道。

一开始也许我们不能选择邻居是什么样的人，但是渐渐和周围的邻居建立起相互信赖的关系后，就有机会通过他们结识新的朋友，新的朋友会带来其他的新朋友，最终建立起一个很大的关系网。爱好艺术的人可以只和美术馆、图书馆工作者之类的邻居交流，他们所介绍的朋友也将向着这个方向发展，最终让街道变成充满了艺术气息的儒雅之街。喜欢机械与电子的话就和电器店的老板打好关系，最后成为另一条秋叶原也不是梦想，一切的未来都掌握在自己手中，浑浑噩噩、随波逐流的无力感再也不复存在。





28岁的我们开始尝试追求更加轻松闲适与有趣。

8岁的我们永远认为眼前看到的还不是真正的刺激。

18岁的我们。

希望得到什么样的游戏?

我们需要纯净的世界，也需要杀戮的快感，需要美妙的幻想，也需要残酷的现实，需要让人为之心动的清涩恋情，也需要没有一丝人类温情的黑暗世界。

不同的时候，需要不同的游戏。在以勇者的身分战斗太久已经疲惫不堪之时，在无限制的升级与拼杀中麻木时，在看到每一款游戏都再也不会像以前那样激动时，当熟视无睹已经慢慢代替了热血沸腾时，我们需要一款可以让心情宁静下来的游戏。

它们的数量并不太多，知名度也不都会太高，但在百无聊赖的日子里，将会散发出春日的慵懒阳光。

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活 Culture • Entertainment • Game

游戏•人

¥14
2007.8
Vol.
24

E3'07

Wii

X360

PS3

[映画馆]时无英雄

[游人小说]往事随风/水货

[动漫秀]动漫影游中的绿色精灵——忍者神龟系列回顾

[热点追踪]谁搞跨了游戏业?

[卷首特稿]谁说大象不能跳舞?——RTS的次世代浪潮

ISBN 7-88578-070-8



9 787885 780708

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

